

機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ

機動戦士ガンダム

鉄血の オルフェンズ

メカニック &
ワールド
観

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics &
World 観

機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ

第2期の登場MS

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

ガンダム・バネビルド・ガンダム

& 多彩なメカと世界観を
網羅したパーフェクトガイド

全30話の
機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ
激戦を彩った
メカの全貌に
迫る!

機動戦士ガンダム

鉄血の オルフェンズ

メカニクス &
ワールド
式

機動戦士ガンダム
鉄血の
オルフェンズ

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics &
World 2

式

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics & World 2

目次



CONTENTS

2nd SEASON PLAYBACK

004

- 004 ストーリーダイジェスト
005 主要人物と勢力相関図
010 チーフメカアニメーター・有澤寛
メカ原画セレクション
014 世界観考察① 厄祭戦とは何だったのか

014

MS COLOR GALLERY

020

- 020 ガンダム・バルバトスルプス/
ガンダム・バルバトスルプスレクス
021 ガンダム・フラウロス (流星号)
022 ガンダム・グシオンリベータフルシティ/
ガンダム・ヴィダール
023 ガンダム・キマリスヴィダール/
ガンダム・バエル
024 獨電/獨電改 (流星号)
025 雷電号/群邪
026 ランドマン・ロディ/ガウル・ロディ
027 ユーゴー/ジルダ
028 ゲイレール/ゲイレール・シャムアリヒター
029 フレック・グレイズ
030 レギンレイズ/レギンレイズ・ジュリア
031 グレイズリッター/グレイズシルト
032 ヘルムヴァーダ・リンクー/ハジマル/ブルーマ
033 モビルワーカー/輸送艦オタルビ
034 スキップジャック駆戦艦はか

034

036

102

MS & MECHANICS REVIEW

- 036 ガンダム・バルバトスルプス
038 ガンダム・バルバトスルプスレクス
040 ガンダム・グシオンリベータフルシティ
042 ガンダム・フラウロス (流星号)
044 ガンダム・ヴィダール
046 ガンダム・キマリスヴィダール
048 ガンダム・バエル
050 獨電/獨電改 (流星号)/雷電号
052 ランドマン・ロディ
054 ガウル・ロディ
056 ゲイレール
058 ゲイレール・シャムアリヒター
059 フレック・グレイズ
060 ユーゴー
062 ジルダ SAU仕様
063 ジルダ 一般機
064 群邪
066 レギンレイズ (一般機/指揮官機)
068 レギンレイズ (ジュリエット機/イオク機)
069 ダインズレイヴ仕様グレイズ/グレイズシルト
070 レギンレイズ・ジュリア
072 ヘルムヴァーダ・リンクー
074 ハジマル/ブルーマ
076 モビルワーカーとその他の車両
078 輸送艦オタルビ
080 夜明けの地平線団戦艦
081 黄金のジャスレイ号
082 スキップジャック駆戦艦
086 美術設定集とその他の小物 道具
092 チーフメカアニメーター・有澤寛インタビュー
メカ原画セレクションPart.2
094 世界観考察① モビルスーツの基礎知識
096 世界観考察② エドモントンでの戦い後の世界
098 世界観考察③ マタギリス・ファリッド事件
102 世界観考察④ その後の世界とは?

104

124

INTERVIEWS

- 104 メカデザイナー 鷲尾直広インタビュー
108 メカデザイナー 海老川兼武インタビュー
111 メカデザイナー 形部一平インタビュー
116 メカデザイナーと監督 座談会
124 監督 長井龍雪インタビュー

【MSカラーギャラリー アイコン凡例】



それぞれの 大義と絆と 生きざま篇

STORY DIGEST the second season

ストーリーダイジェスト

第2期に入り組織規模が矢張りになって……いや矢張りになったからこゝろ、鉄華団に安息の時はない。「本物の居場所」を求め走り続けた彼らの物語を、今一度振り返る。

#29～#31



#29 出世の引き金

三日月とジュリエッタの表裏が動く
アリウム、奮起いけるも三日月に刺殺される
ハーフメタル編面をまかされる鉄華団
マカギリス、自衛の野望をオメガに託し活動
を要する

事件の面は、前をつらべ
と、背後にいたテラ・リベ
リオニス代表のアリウム
ギョウジマンを訪問するオ
メガから、一方、マカ
ギリスは自身の計画のため
行動を本格化

#26～#28



#26 新しい血

新人が入る、古株の団員は部下を持つ立場に
面MS部隊も導入、機密性にも熱が入る
ギョウジマンは「立て直し」が必要を機密に
活動開始テラ・リベリオニスの新しい動き
宇宙海軍「異明けの地平線団」と覚悟

アーブラウの一件後、結
核が拡大し結核も重要な
鉄華団は、クーアリアも
火星のハーフメタル機
密部隊の野望を依頼
される。新たな波風の幕
開けだった



#30 アーブラウ防衛軍発足式

とっさに団員を託ったチャドの悲劇
黒兵ガン・モッサ介入。その後にはアリ
アンロード司令ラスカル・エリオンの姿が
チャドに代わりタカキが奮闘するが……
面が明かない状況に鉄華団本部は人員を派遣

アーブラウ防衛軍発
足式を開催する鉄華団
地球支部。そこに黒
兵が起る。アーブラウ代
表と黒兵地球支部長チ
ャドが衝突する。偵察も
報告が……



#27 核心の渦中で

機密を秘匿、不透明ながら使徒に道を指す
三日月を襲うハッシュの過去が一部明らか
ティウスズのNo.2、ジャズレイを襲い
鉄華団地球支部は機密を多数抱えている様子
鉄華団の風、激動。死る際には何が起きる？

夜明けの地平線団を
迎えた鉄華団だが、事
はまた動かない。ギョウ
ジマンは「立て直し」を
必要とする。鉄華団は
依頼した。その意思
……



#31 無言の戦争

巧みなガランの戦術と機密。タカキの不安な
心算も利用し、背後に潜る危険な
ラスカルの闘いはマカギリスの勝利失敗
温かい疑問を聞いていたタカキとブツカ、ア
ストン。以前の暮らしに戻るのか？

国境での争いをきっかけ
にアーブラウとSAUは戦
闘へと突入。鉄華団地
球支部もガランの指揮
の戦いが、半円にわた
る国境の戦況に烈しい
無言で……



#28 夜明け前の戦い

勢力をスリブさせ機密を暴露する夜明けの
地平線団。世紀のサンダーは決戦
上巻のシュバルベ・グレイズを襲いだ石
機密作戦で三日月の真実を要するハッシュ
ジュリエッタとイオウ出撃、三日月と交戦

地球外縁域近接統合
艦隊と協力して、夜明
けの地平線団と戦う
鉄華団の面々。だがそ
レマカギリスと対するア
ンロード艦隊が到着し、
三日月の戦いに発展

クレートメカニックスベシヤル



機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

第2期メカ徹底解説！

双葉社

グレート
メカニクス
ヘンヤル

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

双葉社



© 報道・サンライズ・MBS

定価：本体1900円 + 税

雑誌 63982-81 Printed in Japan ©Fotobooks 2017



9784575465044



1929476019004

ISBN978-4-575-46504-4
C9476 ¥1900E





#36 破れた翼

POINTS

MSの移動を感じ知しMAの超動もビーム!

鉄華団、ブルーマとMAを分離する作戦を立案
イオクの正義の一手で(覚醒せず)作戦始動
ナノラニートアーマーに壊れたビームが放
散、人々のいる無闇に大きな被害が……

キビルアーマー(MA)
は巨体、ブルーマを牽
いて来る別隊を始動
する。鉄華団はその修
食い止めるべく奮戦す
る、その強大な力に耐
えられる。



#32 友よ

POINTS

MS戦の実力をみせたタカキとアストン

タカキを助けたアストンの機嫌の言葉は……
ラディエーチェに対し潔くしおつけたタカキ
アグニカ・カイエルの名が初めて言及される
ラスタル、ジュリエッタを誹め友を誹る

SAUから訓練の依頼を
受けたマクギリスが直
接自衛に立つ。タカキとア
ストンはマクギリスと対峙する
か……鉄華団本部
からの派遣隊が、ようやく地
面に降下



#37 クリュセ防衛戦

POINTS

ヴィゲールとマクギリス、ついに対面!

ガンダムはMAと対峙すると不意な合戦?
意外にもシステム系の知識に集れるアップ
ガンダム・フラウロス出陣(ヤマギ開演!)
マクギリスすら圧倒されるMAの動き

マクギリスと并戦しMA
の機嫌を食い止めようと
必死に戦う鉄華団。ギャ
ラハムンと対峙に渡り合
うためにも負けられな
い。三日目は強大な電流を承
知で出陣する

#33 火星の王

POINTS

マクギリスの少年最代がわずかに現れる

我輩は子ロ事件を機に、後継者を認す父子
マクギリスがギャラハムンを、鉄華団が火星
を安定的に支配するといふ壮大なプラン
運命を決するタカキと、四国たちの反応

アープラウとSAUの紛争
はマクギリスの機嫌で時
刻した。鉄華団は地球
支部を派遣し引き上げる
の最中、マクギリスがオ
ルガに対し新たな提案を
持ちかけた



#38 天使を狩る者

POINTS

三日目、無理がたたり右半身不遂に

オルガの「量にならない」を指差する名術
イオク、ついにラスタルからお叱りを受ける
三日目を心配するあまり、アトラはクーデリア
に子どもを育ててと費用をお願い!

三日目とバルバトスは死力
を尽くした戦いによりMA
を撃破した。しかし三日目
は大きな代償を払うこと
に事件を機にクイズ、ギャ
ラハムンに新たな動き
が



#34 ヴィゲール立つ

POINTS

死の罠であるソブリスの幸運を知らず、

原機を奪うクーデリアの苦境
ヴィゲールの戦いを激賞と評すジュリエッタ
星之岳とメリビットの突撃発表(チャド目録)
アルとリアに理想の世界を語るマクギリス

マクギリスと手を組むことを
決めたオルガ。しかし、こ
の件はクイズへの影響
も大きかった。一方で、
正面のヴィゲールは乗
機の調整を終えて、初
出陣する

ここまでの各勢力の動向



団員の生活を楽にしたいと、マクギリス派
と手を結ぶ「火星の王」を目指す。名前は
系統を他だと認否しつつ見守る。

ティウスNa.2の機嫌を脅かす鉄華団とク
ビンスの接近。またマクギリスは三日目とバ
ルバトスにアグニカの再会を求めている。

改革のための有用な戦力として鉄華団と関
係を強める。またマクギリスは三日目とバ
ルバトスにアグニカの再会を求めている。

マクギリスを要請、注視しつつ、ギャラ
ハムンと機嫌回復に努める。身を寄せるヴ
ィゲールも時に「後継」について懸念。



#35 目覚めし厄祭

POINTS

マクギリス、MAらしきものの出立を告げ、そ

の熱心さをオルガに説明
動向を最前線ジャスレイは、イオクに機嫌を
直し、ラスタル側との関係は強化
イオクがMAを従軍させてしま……

鉄華団管轄のハーブマス
ハルメアから奇妙な機
嫌が発見され、オルガは
その正体をマクギリスに
問う。思い当たるふしの
マクギリスは急遽大形へ
出陣

機動戦士ガンダム
鉄血の
オルフェンズ

機動戦士ガンダム
鉄血の
オルフェンズ
メカニック &
ワールド
貳

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics &
World 2





#42 落とし前

ラスカルと標引レイオスを拘束したマクマード

ジャスレイ、この機に死んで覚えてい

負はとったが、チアワズとの戦いが始

マクギリスの母国であるコロニーの基地所
なのかと訊かれ、オルガは一服置いてとむ

軍団は、ジャスレイと
対決へ。真っ向から迎
撃するジャスレイ一
が、船の周りにいた
アリアンロッド艦隊の攻撃
が来る気配はない



#39 助言

イオウ、阻止兵器のダインズレイヴを持ち出す

新鋭の兵器、ようやくセッティング完了

アトラ、"字はかすがいい。作戦を断る

名瀬とアミダの過去とタービンの戦

フラウロスの登場が思わぬ苦しい戦いに

ラファやアジータも戦
隊への出向前にタービ
ンに居る。一方、ジ
ャスレイはイオウに情報
を渡し、見つけ、日曜
名瀬とタービンを追っ
てと決意する



#43 たどりついた真意

ラスカル、アリアンロッド全艦隊を招集!

マクギリスの仕掛けが明らか

ヴィンセント、マクギリスに正体を明かす

アインの力を借りた阿蘭那TypeE発動

約300年ぶりにガンダム・パベル目覚める

ギャラクシオン地球本部
基地が革命軍の青年村
に封印される。一方
、マクギリスは作戦の
最終段階のため、本部
地下へ向かう。そこは



#40 燃ゆる太陽に照らされて

タービン解放! 名瀬の冒険の果て、敵兵

隊はマクマードが面会することに

タービンの攻撃の申し出を無視するイオウ

アミダ強し! ジェリオンと相手をしな

名瀬、ハンマーヘッドで特攻。アミダと戦

ギャラクシオンに禁止
兵器所持をかけた
タービン。マクマードが
解雇を決める一方、革
命軍はすべての機動兵を
救出する(MSを派遣す
る)



#44 魂を手にした男

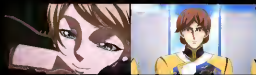
パベルの復活、300年後には通じ

アルとアイン、マクギリスに手を合わせるが……

オルガ、目が通うとマクギリスを倒し、
が、"あと一回、だけ頼むことを決める

アトラに"大軍"という思いを伝える三日目

ガニキによる討伐計画
を受け、ラスカルはマク
ギリスの計画を確保する
放逐を行う。鉄血隊と革命
軍のアリアンロッド艦隊による
全面対決の時が一刻と
迫る



#41 人として当たり前の

花嫁まで使って敵軍団を脱走するジャスレイ

ラスカル、後援を断ったイオウに軍機開示

ラファの女がさっぱりわからない総

理想に燃える革命軍の士官たち

ラファ部隊に倒れる! あまりにも無

戦死で、名瀬の経歴が
明らかになった。しかし
ジャスレイは名瀬亡き後の己
の抱いた納言がいかに
鉄血隊、そしてがスである
マクマードを救出すること
を志す

#44 関係の対立関係





#48 約束

三日月をスカウトしようとするマクギリス

強敵、西園寺への助力を承諾

過剰したタカキは鉄軍の真面目で重いついた
アジが地球への侵略計画を申し出、光明が！
希望が見えた直後、オルガを無敵の鉄軍が高

達実に包囲を固めるギャ
ラルホルンの大部隊に封
じ、鉄軍側はアーブラウ
の時装・東洋ノビに助力
を乞うと約束する。しか
し、そのために陥るべき防
守は多く――



#45 これが最後なら

鉄軍の兵器、ダインスレイヴの破壊力

ヤマギ、辛さを強しシノを送り出す

フラウロスのダインスレイヴに鉄軍団生を落
けるもジュリエックの一言で失脚、シノは勝
つ

陣営のラスターもフラウロスの一戦に勝利

アリアンソンの艦隊との大
規模な戦闘に入った鉄
軍団はマクギリス率いる革
命軍だが、戦況は芳しく
ない。そこで鉄軍団が試
みた超死回生の一手と
は……



#49 マクギリス・ファリド

オルガ鉄軍の背後にはリノアリス

パルバースに立つ三日月の決意

戦艦の海中、命を落とすハッシュの過去

パレオとキマリズヴィンダールの一言打ちも

マクギリスとエリオ、最後の行軍

遠征に失った鉄軍団、ギ
ャラルホルンによる本部
攻撃の開始が迫る中、オ
ルガの運した言葉を胸に
戦いを続ける。一方、中
途に上がったマクギリスは
決意に固まろうとしてい



#46 誰が為

三日月戦を前に強さを考え直すジュリエック

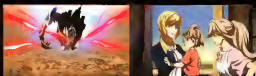
マクギリスを食らう鉄軍、真意に悟った思い

心算ももつたパレオへの戦いの意思

オルガの苦悩、ザックの描画、ヤマギの怒り

……多くの犠牲者を出した鉄軍団は動き出す

シノが命をかけて作った
時間を使い、撤退する
鉄軍団はマクギリス、ギ
ャラルホルンの監視を逃
れ、鉄軍本部に居る
味方戦力があふ火星！
向かう



#50 彼等の居場所

ダインスレイヴにより破壊してなお、すさまじ
い戦いを続ける三日月と戦艦！

戦艦に本向の居場所を思いついた三日月

勝利の象徴として掲げられたパルバースの面

ライドは鉄軍団時代の記憶を思い出させる

社経を戦いの末、鉄軍
団の増城、という形で事
件は決まる。それから
数年の月日が流れ、生き
残った鉄軍団の面々は
それぞれの人生を歩み続
けていた



#47 生け贄

マクギリスにたいふ不承不承を導くオルガ

鉄軍団、彼名子配を受け取る本部の危機

三日月、アトラス、クーデリアの「約束」

西園寺を出ていくと決めたザックだが……

ラスター、オルガからの助命交渉を一面

ギャラルホルン大空軍
の活動を見込んだマク
ギリスだが、彼は全機隊
を渡されていた。鉄軍
もラスターの計略で事
の犯罪者集団にされてし
た

エピソード 数百年後の世界は？

ギャラルホルンの権威は回
復したが、セブンスターズの合
議部は廃止され、ラスターのも
と改革の時を迎えた。ジュリエ
ックが次代の担い手と囑望さ
れる一方、ゴエリは疑似同
期生を除去し戦い以外の
道へ、情勢変化で火星各部
市の自治も実現、クーデリアは
アトラスと三日月の子・咲を育
つ火星連合の議長を務め、

ユージン、チャドはその遺産を
継承となった。ダンテ、アド
メス商会経営の施設で働く者
も、常之森は研究所整備等する
メカパブリックを設立、ヤ
マギやザックは父と共々、ノブ
リス・ゴールドはタイドの一部の
元鉄軍団員に暗殺された。現
実は多いが、マクギリス・ファ
リド事件以降20年経ち、新しい世界
に向かっている様子。



グレートメカニックス
スペシャル



機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ
メカニクス&ワールド
式

双葉社



製造 1/100 1/100

定価：[本体1900円] + 税

雑誌 63982-81 Printed in Japan © 1 starline 2017



9784575465044



1929476019004

ISBN978-4-575-46504-4
C9476 ¥1900E



アルミリア・ボードウィン

マクギリスが兄の仇と知り敵対するも、最後まで愛情を注ぎ、彼の帰りを望んだ。

マクギリス・ファリド

ゲラルド家系継承。実力ある者が上立つ世帯を自認し、鉄軍団に協力を求める。

石動・カミーチェ

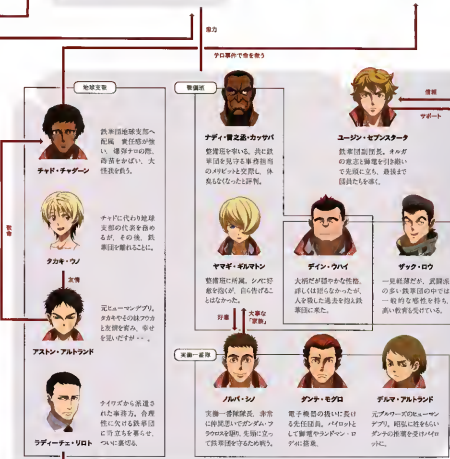
マクギリスの副官。コロニー出身の組織内差別に鬱鬱し、マクギリスの理想に従う。

ライザ・エンザ

マクギリスに呼応した青年。母校のリーダー格。改革への情熱に溢れ、意気盛んだが――。

南宮・東蔵ノ介

アープラウ代表。何度も命を救ってくれた鉄軍団。マクギリスの危機に大きな助けとなる。



ガエリオ・ボードウィン (ヴィザール)

真切ったマクギリスに討たれるも生還。ラスタルのもとで素性を隠し、マクギリスの真意を探る。



イオク・クジャン

クジャン家当主。実直な性格で部下に慕われているが、熱意に実力が伴わず事件の機に――。



シュリエッタ・シュリス

ガタンとラスタルに見いだされ、高い志を掲げるMSパイロット。まだ少女だが実力者である。



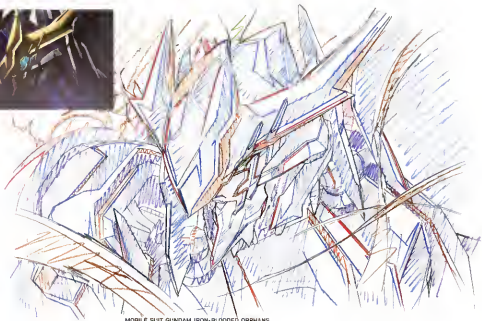
ラスタル・エリオン

エリオン家当主で最大勢力アリアンロッド総司令。必要なら非難を有罪も下す強政者。



ガリス・モッサ

MS通称や人心掌握に長けた議員。本名は不明。長年の友ラスタルの影に振り回される。



MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHAN

HIROSHI ARISAWA KEY ANIMATIONS SELECTION the second season

#32 哀よ

「作中監督は久保菜木信吾さんですが、アストンのランドマン・ロディが、マクギリスに仕掛けた後ジダヤダに後退するあたりの絵柄を担当しました。ランドマン・ロディを描くのがすごく楽しかったですし、グレイズリッターを久々に描けました!」(有澤)

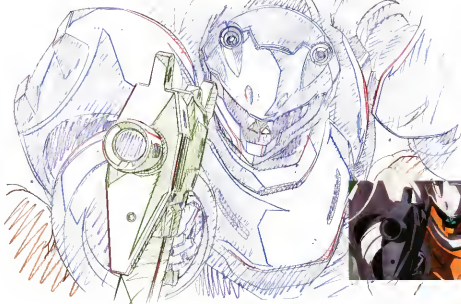
#26 新しい血

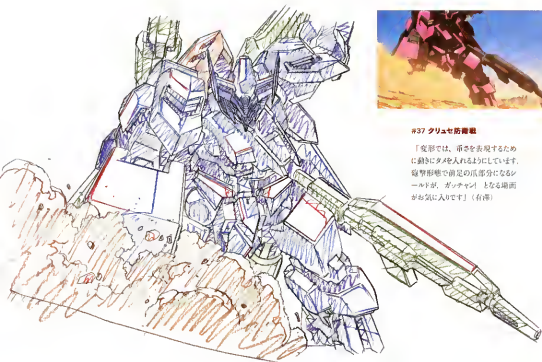
「地『から出るか空から降りるか』の違いはありますが、第1期第1話と似た構図なので、第1期の自分に負けないよう、秒速を多くして派手に見せるなど工夫しました。描てたかは、視聴者の皆さんにご判断いただければ……」(有澤)

チーフメカアニメーター

有澤寛 メカ原画セレクション

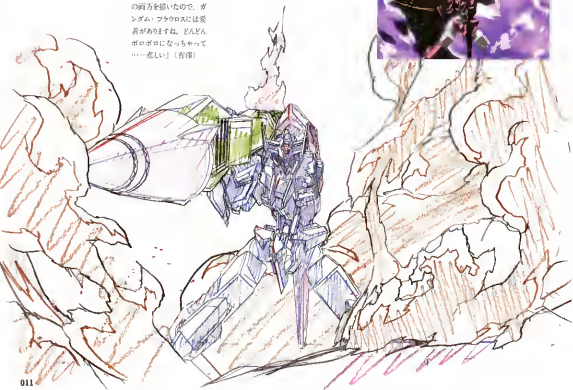
第2期でも引き続き『鉄血のオルフェンズ』チーフメカアニメーターを務めた有澤寛氏。鮮烈な第1期の戦闘描写からさらにクオリティを上げるため、惜しみなく工夫と熱量が注がれた。今回も有澤氏が担当したお気に入りのメカシーン原画を、コメントとともに紹介する。チーフとしての仕事の一環にも通る、92ページからのインタビューも必見!





#37 トリシェーフ防衛機

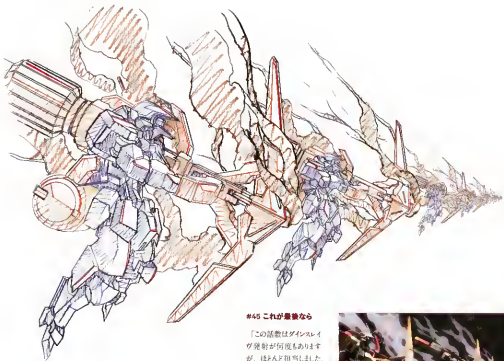
「変形では、重さを実感するために動きにタメを入れるようにしています。砲撃形態で前足の爪部分になるセンサーが、ガンチャム! となる場面がお気に入りです」(右澤)



#45 これが最後なら

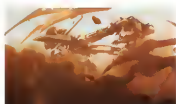
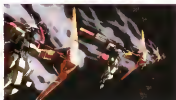
「初めて戦場に描いた変形シーンと。最後の場面の両方を描いたので、ガンダム・フクロウロスには愛着がありますね。どんだんゴロゴロになっちゃって……悲しい」(右澤)





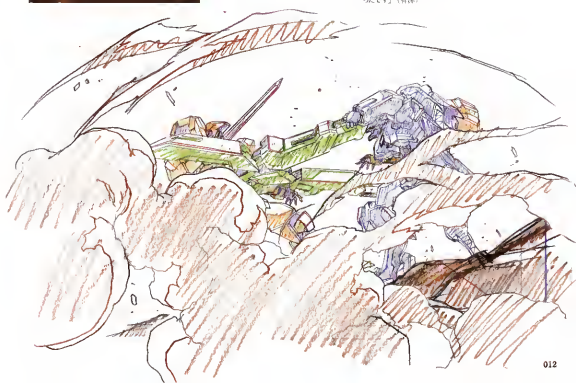
#45 これが最後なら

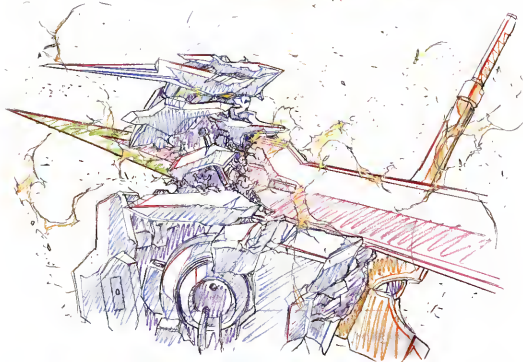
「この話数はダインスレイヴ発射が何度もありますが、ほとんど担当しましたが、ちなみにダインスレイヴはすごいスピードで飛ぶので、発射機は命中するまで弾体が見えなくなります」(有澤)



#50 彼等の最場所

「ガンダム・グレンハイパーファルセイを置く機会がなかったもので、シャーズを焼うところをやっと描けて嬉しかったです」(有澤)





#50 敵専の居場所

「最後に頭からゴンと倒れ込むルプスレクスと、首にレジレイズ・ジュリアのブレードが刺さる場面が、自分が担当した中では好きですね。ルプスレクスの目の光が流れて、泣いているような感じがします」(有澤)

INVESTIGATION PART.1

P.D. (ポスト・ディザスター) の世界観を読み解く ①

【考察】 厄祭戦とは何だったのか

人類を絶滅の危機に追い込んだ、「厄祭戦」、ガンダム・フレーム誕生の要因となり、世界規模の土台ともなったこの戦争は、どのようなものだったのだろうか？ 作中の描写や、『グレートメカニック』は（小社刊）で掲載したスタッフの証言を織り交ぜつつ、戦争の始まりから戦後までを、本書独自の解説で考察していこう。

自立型兵器が引き起こした史上最大の戦争

総人口の1/4の命を奪い、すべての文明を破壊し尽くしたという史上最大の大规模戦争、「厄祭戦」300年前にわたって繰り返され、約300年前に終結したこの戦争は、後の世に戦前の社会常識を根底から覆すほどの多大な影響を与えることになる。

戦争の発端となったのは、A.I.を搭載した自立型戦艦兵器の暴走である。戦時中の技術の発展は作中現在の比ではなく、戦争はすべてA.I.によって行われていた。兵器に人が搭乗して戦うのではなく、戦場の主役はあくまでA.I.を操縦した戦艦兵器だったのである。また作中で描かれ

モビルアーマーとは？

厄祭戦以前に開発されたA.I.搭載型自立兵器を始祖とし、独自に発展を遂げてきた戦艦兵器。人類を殲滅することだけに特化した戦艦兵器であり、圧倒的な機動性と攻撃力をもつ。エイハブ・リアクターを搭載することで半永久的に稼働し、厄祭戦の間は人の自己進化によって自ら改良、強化を重ねてきた。主兵器のビーム兵器はナノラミネートアーマーの誕生によって無効化されたものの、対人兵器としては依然効果が高い。大星で発見されたハニマルはモビルアーマーの1機種に過ぎず、このほかにも様々なタイプが存在した。ハニマルは子機であるブルーマを生産する能力を有する（プラント的な生産ユニットが必要との説がある）。資材さえあれば次々と量産が可能である。モビルアーマーを1機も討ち落とすにはいかに、この生産能力が大きな理由のひとつである。



たように、治安維持を担う組織「イガラホルン」の監視下のもとに経済圏が存在する、という国式とは異なり、各国が軍備を所有して戦争を行っていたことも、戦争の激化に拍車をかけたのだらう。

A.I.が操縦するため貴重な兵士を失うリスクは減り、さらに半永久機関であるエイハブ・リアクターが投入されたこともあり、モビルアーマーは効率的かつ無制限に戦える理想の兵器といえた。だが、この完成された機械が、やがて悲劇を生み出すことになる。

どの段階から厄祭戦と称されるのかは定かではないが、やがて激化する戦争はA.I.の行過ぎた進化をもたらし、それがさらなる大規模戦争と呼ばれるようになった。特に重大な要因と

いえるのは「一般兵を殲滅する」という目的に特化したA.I.が、やがてその対象を「すべての人類」へと拡大したところだ。人為的なものか、進化の果てに行き着いた答えなのかは定かではないが、これによって従来の自立型戦艦兵器は、敵味方問わず人間の抹殺を目的とする殲滅兵器へと変貌を遂げていった。

やがてモビルアーマーは、単に攻撃を行うだけではなく、自らモビルアーマーを生み出し、強化、発展させるという、自己増殖能力を獲得した。それゆえモビルアーマーには様々なタイプが存在し、さらにエイハブ・リアクターを搭載しない無人随伴機（ハニマル）に対するブルーマの独自生産が可能となった。これらの進化は人類を抹殺するという

巨象戦モビルスーツ分布図



■対モビルアーマー用として開発された二系機だが、結果として戦時下で活躍したのはガンダム・フレームとそれを基に開発されたガンダム・フレーム。だが戦況はヴァルキュリア・フレームが立場を逆転させた。「真はれし優秀なパイロット」ではなく、あらゆるパイロットを抑制力として機能させられる、強靭にやすく汎用性の高い性能が求められたのである。

ガンダム・フレーム



ガンダム・フレーム

ヴァルキュリア・フレーム



ヴァルキュリア・フレーム

後期

中期

前期

巨象戦



■ロディ・フレームは巨象戦中期に作られたにも関わらず、その型番から推定300年が経過しても戦況である。キャラホルン以外でモビルスーツ戦力を求める組織としてはザビウアーフレームだ。反面、ヘキサ・フレームは戦況変化を遂げた結果、巨象戦中にはほとんど機体が失われている。



ロディ・フレーム



ロディ・フレーム



ヘキサ・フレーム

巨象戦時に開発されたモビルスーツは、前期～中期にかけては人型兵器としての基礎の成り立期だったといえるかもしれない。後期にかけては、中期で確立したモビルスーツという兵器に代わり、「いかにモビルアーマーと戦うか」という領域にまで考えが及んでいることがわかる。ガンダム・フレームが対モビルアーマーに非常に特化した仕様として誕生した一方、ヴァルキュリア・フレームはより一般的に、人型兵器としての可能性の延長線上にある（それゆえに、後のグレイズ・フレームの母体ともなった）。

プログラムを、忠実に遂行するためにはAIによって導き出された結果だったのだ。こうした深刻化する状況に對して、もはや国家という枠組みが意味をなさなくなっていた人類は協力して、様々な手段を用いて対抗した。モビルアーマーの主力武器、ビーム兵器を無効化するナノラミネーション・レーザー、電磁投射砲であるダインストレーイヴ、そして人型兵器モビルスーツなどが代表的な存在である。

その中でモビルスーツは、巨象戦時における人類の主力兵器となり、戦後においても機動兵器の代名詞的存在となった。はたしてモビルスーツはなぜ人型であり、なおかつ人が操縦する兵器となったのだろうか？そこ込められた意図とは、自立型兵器であったことから暴走したモビルアーマーに対する反省であり、人の力を以て戦争を終結に導くことこそが主眼とされたという点である。そして人が最大の力を発揮できるのは、人の力を拡大投影した姿、モビルスーツに他ならないのではなか。モビルスーツが生れた当初、モビルアーマーとの戦力差の差が域のようなものであったが想像の域を出ないが、後に発掘されたハシエルの戦況能力を見ても、性能面ではモビルアーマーの方が数歩先を進んでいたと想像できる。

巨象戦中期から使用されているモビルスーツといえは、ヘキサ・フレームやロディ・フレームが著名だが、対峙する敵がハシエルの機体を標準とするならば、これらの機体でモビルア

対モビルアーマーに特化した いびつなモビルスーツの誕生

巨象戦後期になると、モビルス

の開発が新たなフェーズへ移行して

いたことは、ガンダム・フレーム

の仕様を見れば明らかだ。モビルス

は、単純に高性能化を目指すのでは

なく、究極のヒューマニティマシ

ンターフェイスと呼べる人間環境

システムで、さらなる人機一体化を

推し進めたのである。「人の力で巨

象戦を終わらせる」という思想を

追ったこのシステムは、パイ

ロットと機体をダイレクトに接続

することで、あたかもモビルス

が手足となったかのような感覚を操縦

する

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

な

こと

が

可能

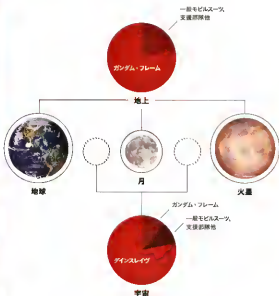
な

こと

が

可能

な



モビルスーツは地球圏だけではなく、月や火星などにも侵入していた。人類側はガンダム・フレームを完成させていたとはいえ、その数は72機と十分とはいえない。それゆえ遠隔通所に戦力を分散配置することが求められたのだろう。ガンダム・フレームと並んで人類側の有用な兵器となっていたダインスレイヴだが、決して万能な兵器ではなかった。そ

のため、ガンダム・フレームは地球や月、火星などの地表で戦い、宇宙での戦闘では、ダインスレイヴを主力に据えた部隊が構成されたと考えられる。火星ではガンダム・バルトス、ガンダム フラウロスというガンダム・フレームが発見されているが、この2機はチームとして行動を共にしていたのではないとも考えられる。

その構造や歴史的背景から、ガンダム・フレームはモビルスーツの中でも、対モビルスーツに特化したタイプが存在することがわかる。逆に純粋なモビルスーツとしての完成度を突き詰めたヴァルキリー、フレームは、昭和戦時よりも、戦後の状況の違いをよく表している。このことは、戦前と戦後の活動の違いをよく表している。

一撃で葬り去る機会」を最大限に活かすなら、瞬間的に武器へ伝達できる出力は、できるだけ大きい方がいい。造刺な出力は通常時に使いこなすためのものではなく、二度と返ってこない数少ないチャンスにパワーを爆發させるためのものと考えればわかりやすい。

また、もうひとつのガンダム・フレームの特徴である2基のエイハブ・リアクターは、モビルスーツの動力源としては出力が過剰というのが、作中における認識だった。だがモビルアーマーは圧倒的な機動性を持ち、リアクターを解放したガンダム・フレームでようやく互角に戦い合える相手である。「一瞬しかない、

は、過度なリランクはパイロットに過
だガンダム、フレームにおいて
負荷を与え、重大な障害を負わせる
ことから、通常はリミッターで制御
されていた、とはいえモビルアーマー
は、それすらも解除しなければ難
り去ることができなかった相手であ
るとは、三月、オーガスとハシ
ムルとの死闘を振り返れば、容易
に想像ができる。

●地球、火星方面：ガンダム、フレームを主力として、モビルアーマーを各個撃つ部隊。

●宇宙方面：ダインスレイヴを主力とし、ガンダム、フレームや通常モビルスーツでサポートする部隊。

といった構成で展開していたのではないかと想像される。宇宙方面の部隊にもガンダム、フレームがいた事実は、後にガンダム、ダシオンが

排除するためダインスレイヴは設計されたが、それにより月の形状が変わるほどの致命的なダメージを与えてしまった。この反省から禁忌とされていったのだらうダインスレイヴの使用は控えられたと考えられる。こうした状況から導き出される戦力配分は、

ダインスレイヴはピム兵器が意味をなさなくなった後、ナノラミネートアーマーを貫通する能力を持つ数少ない質量兵器として、モビルスーツ戦に投入された。だがその威力ゆえに地表にまで大ダメージが及ぶため、戦後の復興を考慮すれば、おいそれと地上で使うのは難しく、実際に月に集食うモビルアーマーを

のガンダム・フレームだが、高出力の
エイバ・リアクタを並列稼働させ
るという製造法には驚異が付きま
とい、72機がロールアウトするに
とどまった。これは自己増殖能力さ
え獲得したモビルアーマーを駆逐
するには十分な数とは考えられず、
従来型モビルスーツやダイナスレ
イヴとの連携こそが、重要な役割
を果たしたのではないかと考えら
れる。

ダインスレイヴの特性



メリット

ナノマシンアーマーを貫通することができる。

デメリット

通常兵器ではなく（あくまで距離に近い射撃距離でしか発射できない）、単発では高威力のモビルスーツには必ず当たらない。

固定となる機体を回避してモビルスーツの動きを止める（モビルスーツは相対するモビルスーツや人間に反する）、多数の弾数を消費し、面制圧によって広範囲を攻撃することが必要である。それでは当たらない可能性は高い。

発射地点を特定されたと回避される可能性が高い。

地表に甚大なダメージを及ぼすために、復興を考えた場合、地帯に陥して撃ち込むことが可能な限り行わない。だが緊急事態においては、その限りではない。



①「発射距離」との「ダインスレイヴ」という兵器の特性」という2つの特性を理解していれば、ダインスレイヴを回避することは不可能ではない。実際、マクギリスはその2つの特性をより理解していたので、回避することができた。逆にダインスレイヴの情報を手に入らず、「射撃武器はモビルスーツには無意味、性弾しても無効」という常識が刷り込まれている普通のパイロット（たとえばアミダのケース）では、「回避する」というアクションに至らずにダインスレイヴの餌食となってしまう。もしこの2つの特性を理解していれば、三日月やアミダといった優秀なパイロットであれば、容易に回避できたであろう。



②敵軍に対してラスカルがダインスレイヴを使用したのは、明確に相手モビルスーツ一機の脅威と認識していた。つまり緊急事態であったからに他ならない。だからこの地帯に對してダインスレイヴを撃つという、決断なら許さざる行為に及んだのである。

巨艦戦において主力兵器のひとつとなったダインスレイヴ。モビルスーツのフレームに使用される高速度弾アプロイで生成した弾丸を、電磁放射線によって高速で発射するという兵器であり、これ以上の人口減少を防ぎたい戦後は禁止兵器に指定された。「ナノマシンアーマーを貫通させる」という威力こそクロスアッパツがらだが、決して万能兵器ではない。対象物に対し面制圧に撃つとしても命中は

期待できず、効果を発揮させるためには、あらかじめ人念を投入する必要がある。戦後はモビルスーツのフレーム開発技術がギヤラルホルン以外において衰退しているため（複数判のフレーム開発まで手がけるタイプズは例外）、高速度弾アプロイの特殊加工自体が一般的に難易度が高い技術なため、ダインスレイヴの製造も難しくなったのではないだろうか。

高速度弾アプロイで発射されているのが証拠といえるだろう。巨艦戦時のパイロットの中でも、特に名を馳せたのがガンダム、フルーム軍頭であるガンダム、バエルを雇ったアグニカ、カイエルである。伝記としてこの活躍が後世に伝えられているように、アグニカの戦いは巨艦戦に勝利した人類の象徴となり、戦後の復興期における精神的支柱となったに違いない。

ガンダム、バエルは、武器を持たず、この戦闘に関しては、アグニカは圧倒的な才能を発揮した人物であったことは疑いようもない。モビルアーマーを倒したのだけに与えられる「七星勲章」は、戦後、世界の軍事を統べる組織として発足したギヤラルホルンの席次を決定づける重要な根拠となった。だが後のセブンスターズの七家門にカイエル家の名はなく、巨艦戦で命を落としたが、回復不能なほどのダメージを負ったと考えるのが自然だろう。

セブンスターズの中でも上位の家系は、戦時下ではアグニカに次ぐ活躍を示したのではないかと考えられ、その影響は約3000年が経過した現在でも変わらぬことになった。「七星勲章」はモビルアーマーを倒すことと与えられるが、巨艦戦後の安定した世界で、それが同等の戦果を挙げたことは稀だし、それゆえ戦後約3000年が経過し、ハンニマルが発掘された事は、ギヤラルホルンの席次に影響を与えかねない大事件である。終戦以来の秩序と立場を重視する人々にとっては見過ごせない事態であった。

巨艦戦が終結と評べる状況に至るまでには、モビルアーマーを各制撃するといふ戦術ゆえに、相当の時間を要したことは間違いない。戦後においては、戦後の発足したギヤラルホルンは、念入りにモビルアーマーの消息を追って駆逐し、休眠状態に陥った機体すらも探し出して破壊し尽くしたという。モビルアーマーは1機でも残っていれば、生産ユニットを探し出して増殖する可能性があるため、討ち果たしは決して許されなかったのである。

鉄華団のガンダム・フレイム

ガンダム・バリエイスト



↑民間警備会社CGSでエイハブ・リアクターを利用した電源とされていたが、三日月という闇黒な乗り手を育て真価を発揮。

ガンダム・グシオン



↑海外圏のデブリ帯で発見され、宇宙海賊ブルワースの機体となっていた。鉄華団に奪獲された後、大幅に改修＝「リベイク」となった。

ガンダム・フラウロス



↑モビルアーマーとともに、エイハブ・ウェーブを遠近するハーフメタル鉱脈に埋まっていたところを、鉄華団が偶然発見。

ギャラルホルンのガンダム・フレイム

ガンダム・バエル



↑ギャラルホルン地球本部基地「ヴィンゴールグ」地下で、構成の象徴として保存されていた。マクギリスが起動。

ガンダム・キマリス



↑セプンスタースの武門ボードウィン家が格納庫で保管。同機関識システムを盗いた上でガエリオが使用した。

ガンダム・キマリスディアル



↑アリアンロッドがキマリスを改修した形態。ガンダム・バエルを駆るマクギリスと戦うためにガエリオが乗る。

約300年後に繰る巨艦戦後体制



↑フォード家前当主エイナリオスは、アーブラウの随員アンリ・フリュウと密議。新満園への政治干渉という禁忌を嘆息。失脚の一因に。



↑大仕事に成功しテイワズやアーブラウの連綿を導いた鉄華団は規模を拡大。ガンダム・フレイムを持つ異例の民間組織となる。



↑自らの理想のため、クーターを起すマクギリス。彼の生計は自決。新機軸セプンスタースのひずみの表れともいえた。

をギャラルホルンが管理し、世界の警察として機能することで、一度と巨艦戦の悪劇を繰り返さないための仕組みを完成させた。

また復興において特に意識されたのが、戦争の決定打となる兵器に制約を課すことである。代表的な事例を以下に挙げていこう。

- エイハブ・リアクターの新造はギャラルホルンに限られ、実質的に新規モビルスーツの開発に制限がかけられた。
- ナノラミネットアーマーを貫通するダインスレイヴは、大規模殺戮に用いるために禁止兵器とされた。
- ガンダム・フレイムは、セプンスタースの機体こそギャラルホルンで管理されるが、回収不可能なものは同機関識システムとのリンク部分であるコックピットを破壊した上で破壊。
- 同機関識システムの普及を防ぐために、人体に機械的な機構を施すことは忌むべきであるという認識を周知させた。

ナノラミネットアーマーを貫通させる巨艦船すら撃沈させることができるダインスレイヴは、大規模殺戮につながることを懸念され、ギャラルホルン以外の手に陥ったケースを想定した場合、禁忌とすることが常識であった。

また、こうした禁止条項の根拠にあるのは、ギャラルホルンによる管理を円滑に行うという意図もあり、ギャラルホルンの戦力であるゆるアタシデントに対応できる世界を作るための取り決めといえる。常にギャラルホルンが上位となる状況を実現

エイバ・リアクターの新造規制



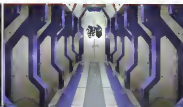
モビルスーツの新規製造に規制をかける意味と、電子機器の使用不能にしようという特性を抑制する意味も込めて、ギヤルホルン以外による新たな生産が禁止とされた。巨熱戦以前は、生活インフラにも使用されていたというエイバ・リアクターだが、戦後は製造に欠かせないスーパーメタルそのものが貴重となり、使用される機体を限定しなければならなかった。

ダインスレイヴを禁止兵器に指定



ナノラミートアーマーを付けるということは、モビルスーツだけでなく船舶の装甲さえ置けることが可能であるという事だ。それゆえ大量破壊につながる危険性をはらんでいるため、禁止兵器とされた。一方でギヤルホルン側は状況によってはダインスレイヴの規制を解除し、戦術を確立に運搬することが可能な立場にある。

ガンダム・フレームの封印



モビルアーマー戦に特化したガンダム・フレームは、通した場においては非常に高い性能をもつが、パイロットや状況を選ばない兵器だった。それゆえシンガポールの意味を持つセブンスターズゆかりの機体以外は、現地で廃棄されていたのが実情。ガンダム・バルバトスやガンダム・フラウロスがいずれも、廃棄時は阿頼耶艦搭載のエクスピットは破壊され、技術漏洩を物理的に防いでいた。

阿頼耶艦システムの研究開発



特にガンダム・フレームと阿頼耶艦システムとの連携は危険性を秘める特異な技術だったが、戦後に廃止され、管理者たるギヤルホルンは人体に機械的な施術を行うことを「忌むべき行為」と広め、システムの存在自体を秘やかに閉じ去ろうとした。だが国外圏では開かれた技術が不完全な形で継承され続け、貧しい少年たちが死亡リスクの高い施設で行われていた。

のかもしれない。アイズナリオ・フアリドと経済圏ア・ブラワの諸国との本来あつてはならない癒着や、鉄華団の躍進、「マクギリス・フアリド事件」など、作中で描かれた厄災戦より約300年後の時代は、ギヤルホルンの統治体制を描るがしかなない大きな事件が連続して発生した。これらはセブンスターズ（およびギヤルホルン）と経済圏という構造に、体制的な限界が現れはじめていたサインだったのかもしれない。

ある。アイズナリオ・フアリドと経済圏ア・ブラワの諸国との本来あつてはならない癒着や、鉄華団の躍進、「マクギリス・フアリド事件」など、作中で描かれた厄災戦より約300年後の時代は、ギヤルホルンの統治体制を描るがしかなない大きな事件が連続して発生した。これらはセブンスターズ（およびギヤルホルン）と経済圏という構造に、体制的な限界が現れはじめていたサインだったのかもしれない。

させることで、戦争の火種をすぐさま鎮火できる体制を整えたのである。要を返せば、ギヤルホルン自体が決めた枠組みゆえに、彼らの手に負えない事態が発生した時は、こうした禁止事項をすくなく解除できるということを意味している。

例えば鉄華団がガンダム・フレームを操縦して関わった「マクギリス・フアリド事件」において、ラスタル・エリオンは禁忌とされた「ダインスレイヴ」を用いて事態の収拾にあたっていた。これは三日月とガンダム・バルバトスがモビルアーマーを倒した事が彼らに大きな衝撃を与えていたと考えられ、ギヤルホルン（ラスタル率いるアリアンロッド艦隊）にとっては、対モビルアーマー戦に相当する危険の対応を迫られていたのだろう。

MS COLOR GALLERY

ASW-G-08
ガンダム・バルバトス
ルプス
GUNDAM BARBATOS
LUPUS



R036



→ アーブラウの軍事動向となった鉄華団は、資金面でも余裕ができたのか、バルバトスの外装やフレームの全面的な改修を行っている。主兵装はソードメイス。



→ MAとの戦闘で多大なダメージを受けたバルバトスルプスに改修を施した。主な変更点は頭部の前立て、両腕部、背中のテイルブレードの機構など。



ASW-G-08
ガンダム・バルバトス
ルプスレクス
GUNDAM BARBATOS
LUPUS REX



R038

03

ASW-G-64
ガンダム・フラウロス
(流星号)

GUNDAM FLAURUS
(RYUSEI-GO)



P.042

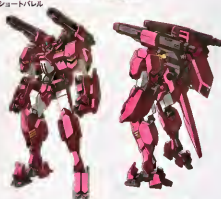


→ウリュエ郊外にあるハー
フメタル兵器造から発掘さ
れた遊撃戦用のガンダム・
フレーム。発掘時は白茶鋼
の機体色だったが、シノの
好みに合わせて変更された。

ロングバレル



ショートバレル



砲撃モード



↑フラウロスは、ガンダム・
フレームの機体やMSの中
でも珍しく、砲撃モードへ
の可変機構を備えている。



ASW-G-11
ガンダム・グシオン
リベイクフルシティ

GUNDAM GUSION
REBAKE FULLCITY



◆◆バルバトスと同様、グシオンリベイクにも大改修が施された。全身の外装は換装され、リアアーマーも武器として利用可能なシザ―機銃が盛り込まれている。

P.040



ASW-G-XX
ガンダム・ヴィダール
GUNDAM VIDAR



P.044

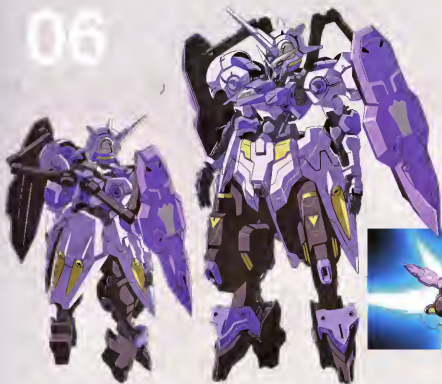
→怪人である仮面の男、ヴィダールと同じ名前を冠したガンダム・フレーム機。しかし、換装用のエイハブ・リアクターにより機体の個性は隠されている。



換装作中 (#40)



06



ASW-G-66
ガンダム・キマリス
ヴィダー
GUNDAM KIMARIS
VIDAR



R.046

★ガンダム・ヴィダーが
保護を命じた。その実体
はガエリオの搭乗機。かつ
てのキマリスであり、マク
ギリスを処断するためにこ
の姿へ変換している。



ASW-G-01
ガンダム・バエル
GUNDAM BAEI



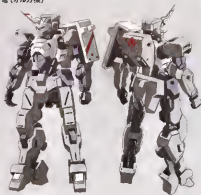
R.048

★ギャラルホルンの間諜、
アグニカ・カイエルの搭乗
機。元々ギャラルホルン
地球本部基地に保管されて
いたが、マクギリスが突如
覚醒のために復活させた。



07

獅電 (オルガ機)



★ティーズでは、鉄血団の機体と異なる電系のカラーリングの獅電が量産されていた。この世界でMSのフレームを製造できる意味合いは大きい。また克己にシールドを装備し、全身を白系にカラーリングされたオルガ機もあるが、本人が搭乗することはなかった。

鐵血の獅電 (#35, 40)



08

STH-16
獅電
SHIDEN



P050



★ティーズ版MS初の実物モデルで、イオ・フレームを採用した機体。量産での運用を主眼に開発され、使用環境に応じた各種装備が用意されている。

STH-16/ta
獅電改 (流星号)

SHIDEN CUSTOM
(RYUSEI-GO)



P050

★通常の獅電に阿頼耶院システムのコックピットブロックを移植した機体。搭乗者であるシンノに合わせたカラーリングとカスタマイズが施されている。





STH-16/tc
雷電号
RIDEN-GO



R050

★フラウロスに乗り換えた
ノノの流尾号をライドが引
き継ぎ、食身の専用機とし
て改裝した。胸腕部にガン
トレットを備え、超近接戦
闘を得意とする。

第1期に戦き登場する ティワズ系フレームのMS

第2期では編成をはじめ ティワズ製
MSもリネーションが明れて、第1期
に登場していたMS〈百鬼、百鍊、
闇影〉は出番がないようにも思えたが、
作中の要所要所で活躍してくれている。
特にアミダの乗る百鍊は、エドモンテン
の一件ではラファタの劇団に偽装されて
いたが、最終後に元へと戻されたこと
が窺える。

STH-20
辟邪
HEKHA



R064

★百鍊、百鍊、闇影に続くティワズ
製軽装MSとして開発された。ま
だ試練運用の段階らしく、フレーム
そのものに名称は付けられていない。



闇影



百鍊と百鬼





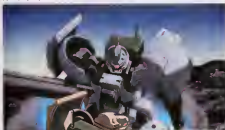
UGY-R41
ランドマン・ロディ
LANDMAN R001



R052

宇宙戦用のマン・ロディに戦闘能力を付与したタイプで、阿保艦隊の旗艦は定わらず宇宙戦も可能である。元ヒューマンデブリの鉄血団メンバーを中心に搭乗。

隊長機 (R01)



UGY-R45
ガルム・ロディ
GARM R001



R054

※改修後の地平線団が運用していたロディ・フレームのMS。指揮官型は頭頂部にブレードアンテナを備える。武装はライフルなどの火器類が主派のようだ。

アミダ・アルカのスピナ・ロディ (R30)



かつて連年のMS乗りとして名を馳せていたアミダは、過去には自身のパーソナルカラーに染めたスピナ・ロディを乗機としていた時代もあった。



ジャスレイの艦隊部隊のマン・ロディ (R42)



鉄血団との一戦に備えてジャスレイ・ドノミルスは、主力温存のための捨て石要員としてヒューマンデブリとマン・ロディのMS部隊を手配していた。

夜明けの地平線団・双子パイロットのユーゴー (#20)



↑サンドバルの部下の双子もサンドバルと色違いのユーゴーに搭乗していた。武装はサンドバル機とは異なる。



IPP-66305

ユーゴー

HUGO

機


R060

↑↑夜明けの地平線団の団長、サンドバル・ロイターが搭乗するヘキサ・フレームのMS。戦況を察にした脚部や、特殊用のワイヤークロー、円月刀が特徴。



ジャスレイ配下のユーゴー (#42)



↑ジャスレイの戦闘部隊にも、夜明けの地平線団とはカラーリングが異なるユーゴーが所属していた。

IPP-0032S

シルダ

ORCA


R062/063

↑ロディ・フレームに次ぐ量産タイプといえるヘキサ・フレーム採用MS。ユーゴーと異なり脚部は正位固定。SAU仕様は、型式番号がIPP-0032Sとなり、頭部のユニット形状も独特だ。



コロニー独立運動部隊のシルダー般機 (#34)



↑色コロニーなどでは、スビナ・ロディやシルダのように反戦世時のMSが、作業用の機体として運用されている例は多い。

EB-04
ゲイレール
GEIRAIL



R056

◆グレイス系列の旧型にあたるMS。ギヤールホルン本隊では多くの機体が運用されているが、地方や傭兵の間では恐役機として、まだ運用が続けられている。



ホバーユニット装備

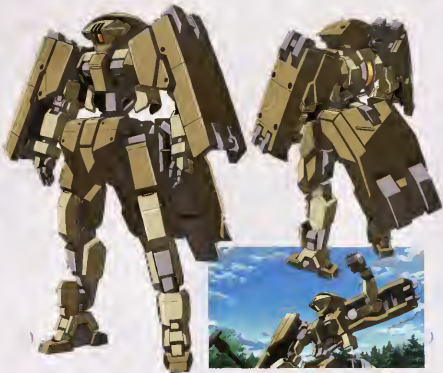


EB-04)c4
ゲイレール・
シャルフリヒター
GEIRAIL
SCHARFRICHTER



R058

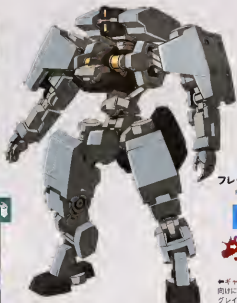
◆ゲイレールの姉妹機にあたる派生機。重装甲、重武装をコンセプトに設計されている機体。格闘戦の設備も豊富でMS同士による混戦で真価を発揮する。



ダインスレイヴ軍の
フレック・グレイズ



➡ダインスレイヴ運用時には給油役としてフレック・グレイズが従事していた。後援の補佐役のためカライフルやアックスなどの戦闘用装備は持たない。



AEB-06L
フレック・グレイズ
HLODEK GRAZE



R.059

➡ギャウルホルンが各勢力向けに知している軍用型MS。グレイズと比べると、性能はあまり高くなく機体も小型。しかし操作性は良好で調度の低い兵士でも扱える。

第2期に登場したグレイズのバリエーション

アリアンロッド艦隊所属機



➡アリアンロッド艦隊が運用するグレイズの塗装は、レギンレイズにも似た深めの緑。制圧の緑の差し色を思い合わせると、艦隊の基調色かもしれない。写真は320mmバズーカ砲を装備した機体。

革命軍のグレイズ



➡独自の青い塗装をグレイズに施した革命軍。塗装は通常機体と変わらないようだが、機体方の区別のはが、指揮的立場であるマクギリスのパーソナルカラーに似せて士気を高めたものかもしれない。

ダインスレイヴ運用型



➡ダインスレイヴの射手を務めるグレイズは、明灰色カラーリングが特徴。頭部のセンサーも望遠カメラのように突き出す機構を備え、超広範囲射撃用のカスタムが見て取れる。

ヴィーンゴールプ警備隊のグレイズリッター (413)



➡革命軍に倒された軍が一瞬映ったのみだが、地球本部ヴィーンゴールプには地球外縁軌道統制統合艦隊とは異なる、銀の塗装を施したグレイズリッター部隊が配備されていたようだ。

イオク機



儀礼用 (MSD)



ジュリエッタ機



EB-08s

レギンレイズ

REGINLAZE



P.066/068



→レギンレイズに代わる次期主力機として開発された新鋭機。現状では初期ロールアウトの計18機のみがアリアンロッド艦隊に配備されている。

EB-08jjc

レギンレイズ・

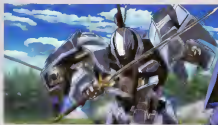
ジュリア

REGINLAZE
JULIA

P.070



→高出力、高機動戦闘という機体特性から探索官を選ぶ。胸部スラスターユニットの一部を弄せば艦載も対応可能。ジュリアンソードの先端部には希少金属が用いられている。



一般機



地上用

EB-06r
グレイズリッター
(マクギリス機)
MOBILE SUIT
GRAZE RITTER



◆地球外縁軌道防衛隊に配備されるグレイズの総旗艦。マクギリスが指揮官に就いたことで、機体色は緑から青系に改められているのが特徴。要力下での機動を助ける関節ブースターの有無が、地上用と宇宙用の違いだ。



宇宙用・青系



21



EB-06Q
グレイズシルド
GRAZE SCHILD



P069

◆アリアンロッド艦隊に配備されているグレイズのカスタムタイプ。長大なバルバードと、大型のシールドを装備している。火星の鉄血軍団本拠の攻撃作戦に参加した。

22

V08Re-0526

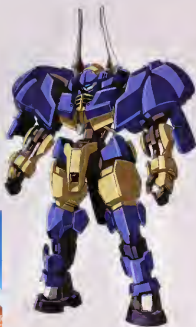
ヘルムヴィーゲ・
リンカー

HELMWIGE
REINCAR



 P.072

◆巨大なヴァルキュリアバスターソードを振るう白兵戦仕様のMS。その機体はグリムゲルデであり、外装を改めフレームも仕様に合わせて調整されている。



23

ハッシュマル

HASHMAL

MA

 P.074

◆クリュウ艦外のハーメタル研施設で発見された自立型無人兵器のモデルアーチャー。MSよりも大型で随伴の小型機、ブルーマを大量に従えている。



24



◆MAと共に運用される無人機で、外装はMWにも似る。MA本体からのマイクロウェーブによるエネルギー供給で稼働し続ける。ブルーマはスペイン語で羽の意。



ブルーマ

PLUMA

MA

 P.074

第2期で登場したモビルワーカー (MW)

MOBILE WORKERS
In the SECOND SEASON

ギャラルホルンのMW NK-17 (後方支援機)



◆治安維持を担うギャラルホルンでも、都市部などではMSの使用も制限される。そうした戦場ではMWが主役だ。施設制圧や人員の運搬などMSに不向きな作業をこなす。

SAUのMW SAU-17



◆本体上部に備えた大型の装填式砲塔が特徴的なSAUのMW。一般的に広く使われているユニオン製の機体と比べて、ややコンパクトな印象を与える。搭乗人数は1名の単座式。

夜明けの地平線団のMW HD-21



◆ハーフメタル探鉱機(とウーデリア)を襲撃した宇宙海賊、夜明けの地平線団は、MS以外にMWも戦力として投入した。ギャラルホルンの機体に似ているが、やや小型である。

カッパファクトリーにて



◆「おやっさん」と元鉄軍団の整備士であるナディ・雪之丞。カッパが襲撃した会社の工場には、多くのMWが整備されるのをやっているようである。

鉄軍団の新型MW TK-55 P076



↑組織の規模も大きくなり、戦力の増強を図っていた鉄軍団のMWも格闘式の新型が導入されている。CGS時代の機体と比べて一回りほど大きくなっている。

アーブラウ防衛軍のMW UW-33



↑エドモントンの警備任務で鉄軍団が新たに配備したMWと同型のユニオンMWを、アーブラウ陣営でも使用する。ただ搭載武器などは増強が図られている。

25

輸送艦ホタルビ

HOTARUBI



P078

イタリビ (真) とホタルビ



↑両艦に巨大なコンテナユニットを装備した鉄軍団の新鋭輸送艦。母体は式用戦艦だが艦首部分などが延ばされている。コンテナ内にはMS同ハンガーも備える。



◆◆月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドの旗艦。全長は約500mと巨大で、司令室であるラスタル・エリオンの際天艦。メインブリッジのブリック部分は戦闘時に艦体に変形される。左右両舷にはそれぞれ6基のMS用カタバトを備え多数のMS運用が可能となっている。



P082

ハーブピーク級・カラーバリエーション



地球外縁軌道統合艦隊
(マクギリス・ファリド隊)



◆ハーブピーク級はギャラルホルンの主力艦隊であり、セブンスターズに連なる家門の所有艦もある。地球外縁軌道統合艦隊の所屬艦は各部隊で統一。



アリアンロッド本隊&
イイク・クジャン艦隊



◆アリアンロッドの本隊所屬艦はブルーグレーのカウリングに統一される。艦体上部甲板にはギャラルホルンのエンブレムが入れられている。

ハーブピーク級のMSカタバト



◆艦底部に1基のコンパクトなカタバト。より大型のスキップジャック級は広めの穴あきカタバトを備え、設計がかなり異なっている。

黄金の ジャスレイ号

JPT TRUST BATTLESHIP
"GOLDEN JASLEY"



◆艦体後部を見ると、ハーブピーク級に似た構造をしている。惑星にしているクジャン家が関与しているのから



夜明けの地平線団 戦艦(旗艦)

DAWN HORIZON CORPS
BATTLESHIP



◆艦前部分の甲板が大型化されている夜明けの地平線団の旗艦。艦名は不明だが、下は汎用戦艦。





MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

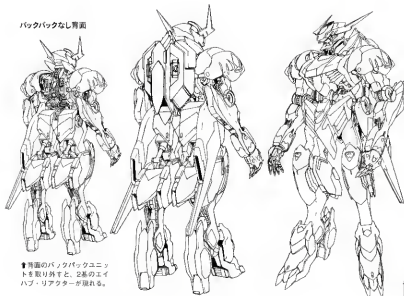
MS & MECHANICS REVIEW the second season

モビルスーツ&メカニク レビュー

第1期に登場したMSの正統進化機はもちろん、
世界の広がりを感じさせる新フレームMSや、
従来の「ガンダム」シリーズとは
異なる位置づけを与えられたモビルアーマーなど、
さらに多彩な試みが凝め込まれていた第2期のメカニク。
各種武装や細部設定にも注目しつつ、
じっくり振り返ってみよう。

ASW-0-06 GUNDAM BARRATS LUPUS
ASW-0-04 GUNDAM BARRATS LUPUS REX
ASW-0-11 GUNDAM QUSION RESAKE FULL CITY
ASW-0-04 GUNDAM FLAUIROS (RYUSEI-GO)
ASW-0-XX GUNDAM VIDAR
ASW-0-06 GUNDAM KIMARIS VIDAR
ASW-0-01 GUNDAM BAEI
STH-18 SHIDEN
STH-16/18 SHIDEN CUSTOM (RYUSEI-GO) & RIGEN-GO
UGY-041 LANDMAN RDOI
UGY-045 GARM RDOI
KE-04 GERAIL
EE-0404 GERAIL SCHARFRICHTER
AER-041 HLOEKK GRAZE
IPP-0005 HUGO
IPP-0003 GILDA SAU
IPP-0001 GILDA
STH-03 HEDJA
ES-04 & ES-05 REGINLAZE
ES-040 GRAZE SCHILD
ES-0406 REGINLAZE JULIA
VORW-0528 HELMWIGE REINCAR
MOBILE ARMOUR MASHMAL & PLUMA
MOBILE WORKERS & VEHICLES
SPACE SHIPS

バックバックなし背面



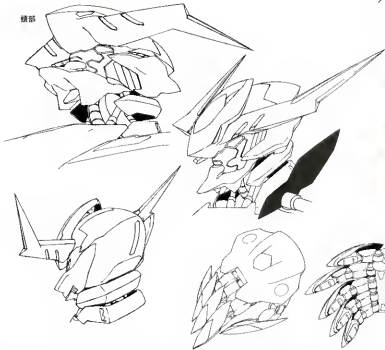
●背面のバックバックユニットを取り外すと、2基のエイハブ・リアクターが露れる。

パイロット
二日月・オーガス
鉄華団

ASW-G-08
ガンダム・バルバトス
ルプス
GUNDAM BARBATOS
LUPUS



顔部



フレーム	ガンダム・フレーム
正式番号	ASW-G-08
色	白・黒
機体タイプ	汎用機
武装	フーディメイス ツインメイス スラ 胸部コックピット 腕部の腕 スラスターガン

マニピュレーター
バルバトスルプスでは
相先も装甲で覆わ
れるようになった。

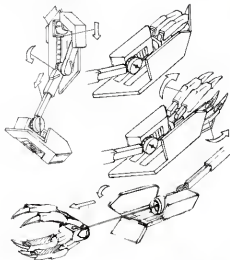
鉄華団の躍進を受けて
すべて刷新されたバルバトス

火星の民間警備会社CGS（クリ
ュセ・ガード・セキユリティ）の動
力源に用いられていたガンダム・バ
ルバトスは、鉄華団の終結にあたっ
て、阿頼耶議を断絶された二日月・
オーガスというパイロットを迎えて、
約300年の眠りから目覚めた。そ
の後、アープラウのエドモントンへ
葎苗・東渡ノ介を送り届けの際、同
じく阿頼耶議を断絶したグレイズ・
アインとの戦いにより、激しいダメ
ージを負った。

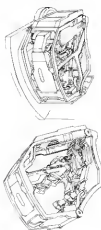
その後、鉄華団はアープラウの軍
事顧問になり、組織が拡大し資金面
でも余裕が生まれたことも手伝い、
バルバトスはティファズ本部の歳星の
フアクトリで、フルオパー・ホー
ルと改良が施されることになった。
そして生まれたのがガンダム・バル
バトスルプスである。鉄華団躍進の
象徴ともいえるバルバトスだが、当
初は組織の台所事情も芳しくなく、
ギヤルホルンから調達したもののや
現地調達のパーツを用いるなど、急
場凌ぎといえる改修を重ねていた。
以前にも歳星で改修されたバルバト
スだが、そこではいかに恒常戦時
時に近づけるか―に主眼が置かれて
おり、バルバトスルプスにおける改
修の方向性とは異なっている。

バルバトスルプスの場合、「いかに
搭乗者である二日月の戦い方に寄
り添うか」に主眼が置かれている
が特徴だ。そこには度重なる実戦を
経験してきたバルバトスと、二日月

バックパック内蔵のサブアーム



コックピット外観

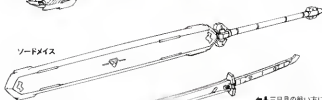


コックピットハッチ



↑↑コックピットハッチは胴部上面装甲がスライドし開閉する。隔壁は二重式でコックピットブロック自体もフレームを持つ。乗降時はレールによりシートが昇降する。シート上面のグリップで、手触り可能。

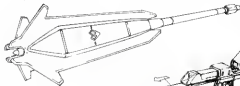
ソードメイス



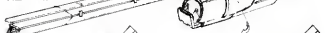
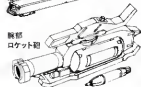
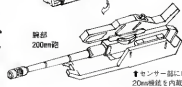
太刀



ツインメイス



大型レールガン

胴部
ロケット砲胴部
200mm砲

↑↑三日月の軸い方向に合わせ、秘蔵機用のソードメイスや斬撃の太刀、ツインメイスなどが用意されている。ロケット砲、200mm砲はレールスライド構造で胴部にマウントする。大型レールガンの砲身はスライド式で収納される。ロケット砲の砲身は全長約28m。

コックピットモニター

コックピット
シート

↑↑モニターはメイン3面+コンソールの1面構成。どっかりと腰をするして座席するというよりは体を預ける方式。シート腰部には固定用ベルトがある。

新旧フレームの違い

ルプスの
フレーム旧来の
ガンダム
フレーム

↑センサー部には200mm機銃を内蔵。

のコンベクションによって高機動な運用傾向のゲッターも当然ながら反映されている。こうした点を鑑み、旧来戦時のバルバトスと、オールラウンドな機体と比べると、他のガンダム・フレームと比較して、も特に際立つた特徴を有した機体ではなかったと推察される。

三日月と機体のマッチングを考慮する時、まず携行兵器の種別と選択は外せない項目だろう。彼がもつのも得意とするのは重鈍器による接近戦であった。それゆへ火器類も携行式の採用は最低限に留め、胴部に装着、換装する方式に改めている。また装甲形状も一新され、より流線形に近く、銃撃を受け流しやすい形状となっている。同僚部隊搭乗機では、特にパイロットと機体との感覚のズレを最小限に抑えることが重要と考えられるが、バルバトスルプスでは、そうした領域にも踏み込んで、前胴部フレームの延長を行っている。これは三日月の感覚を優先し機体に反映させた結果で、必ずしも従来のモビルスーツの人間が、すべてのパイロットにマッチするわけではない、ということの証明といえるだろう。

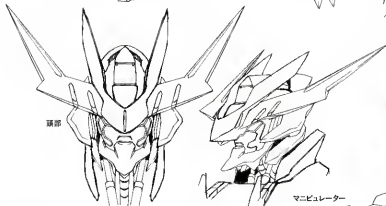
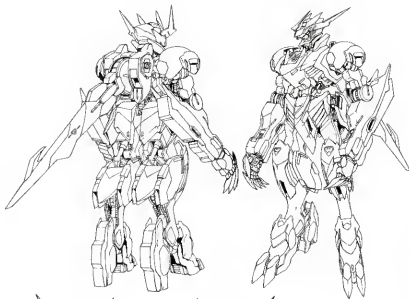
これ以外の改修点として、腰部スラスターは専用のものに換装され、バルバトスの第5形態（地上戦仕様）第6形態を踏襲する形で、足首に地上用サスペンションを標準装備する全領域対応型となっている。

前部装甲にあしらわれた鉄華団のマークは、同組織の躍進を象徴したものといえる。

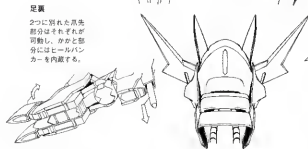


ガンダム・バルバトス
ルプスレクス

GUNDAM BARBATOS
LUPUS REX

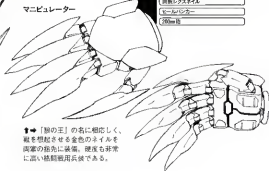


頭評



足裏

2つに別れた爪先部分はそれぞれが可動し、かかと部分にはヒールパンカーを内蔵する。



↑⇒「狼の王」の名に相応しく、
狼を想起させる金色のネイルを
両掌の指先に装備。硬度も非常
に高い結晶戦用兵装である。

フレーム	ガンダム・フレーム
型式番号	ASW-08 08
全高	150mm
全幅	88mm
重量	約100g
価格	約1,500円

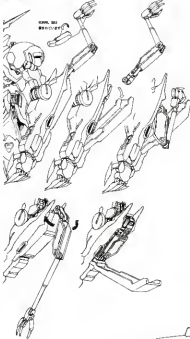
モビルアーマーとの激戦から
生まれ変わった狼の王

火星のクリュセ郊外で発掘された
 厄祭賊の悪夢、モビルアーマーのハ
 シュマルとの遭遇戦でガンダム、バ
 ルバトスルプスは深刻なダメージを
 負った。その後、大幅な改修を受け
 た姿がガンダム、バルバトスルプス
 レクスである。

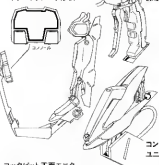
当初、この大戦とスは予期せぬ再会
で、バルバトス・スは不調に陥つて
いた。原因はガンダム・フレーム共
通の機能と一定決定されたリミッタ
の影響で、膨大な情報量の逆流に
よるパイロットの脳の損傷を防ぐた
め、特定の段階で情報が進断されて
いた。反面、機体自体の出力は解放
されるという、このチグハズな状況
が、不調をたらしていた。リミッタ
が解除後、本来の力を取り戻したバ
ルバトス・スは、厄災戦機を思っ
た。だが厄災は大きく、機体は
右腕部へ欠損と、それを含めたフレ
ーム部へベルでの改修を必要とする状
況に陥った。また三日も、過激な情
緒衝浪の逆流に右半身に麻痺が及ぶ
ことになった。この戦いは、厄災戦
機がいかに激しいかを如実に物語っ
た。

ただちにティワズの衛星に運び込まれた機体は、補修ではなく改修が行われた。ハシムマル戦では失うものも多かったが、モビルアーマーとの極限の戦闘は貴重なデータをサンプリングできる機会でもあり、機体と三日目との一体化をさらに推し進

腕部サブアーム

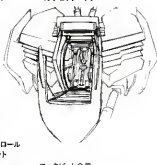


コックピットシート形状

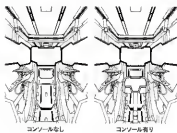


操縦桿

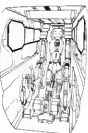
コックピットハッチ



コックピット正面モニター



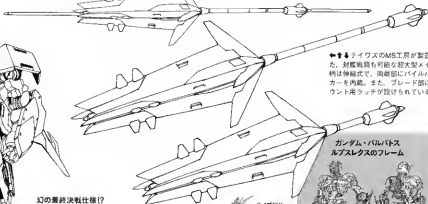
コックピット全景



幻の最終戦仕様?

最終決戦仕様として考案されていた形態。左腕がバルバトスのものに交換され、腕部にレギンレイズの装甲を用いている。残念ながら実戦で採用されることはなかった要である。

超大型メイス



←このタイプのMS工事が製造した。超大型可能な超大型メイス。柄は伸縮式で、両腕部にバルバトスカーを内蔵。また、ブレード部にマウント用フックが設けられている。

ガンダム・バルバトス
ルプスレックスのフレーム

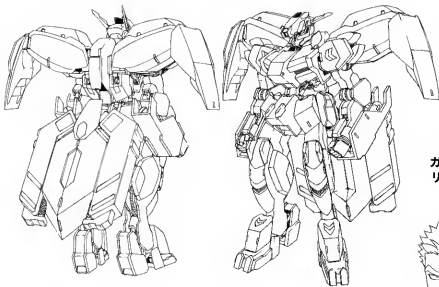
サイズ比較



機は特異な進化を遂げた機体だが、そもそも河童郎とフレームとの関係性を鑑みると、パイロットの個性を投影することでボイセンシャルを発揮する系統である。そう考えると、ルプスレックスは一つの答えの在り方なのかもしれない。

機は特異な進化を遂げた機体だが、そもそも河童郎とフレームとの関係性を鑑みると、パイロットの個性を投影することでボイセンシャルを発揮する系統である。そう考えると、ルプスレックスは一つの答えの在り方なのかもしれない。

める。その結果、反応速度は理論上の限界値まで高められ、高度なレベルで細微な調整がなされた。バルバトスルプスからの大きな変更点は、より巨大化した前腕部が挙げられる。この改修により異形感を増したシルエットとなった。その意図は、格闘戦を得意とする二ヶ月とにより超大型メイスによる強力な攻撃が可能となり、またリターンも確保できるなど、様々な面でメリットをもたらすと考えられている。また、バルバトスルプスの射撃兵装の延長線上として、胸部前面の200ミリ砲や、サブアームが内蔵されるなど、ウェポンベイとしての役割も担う。武装面に目を向けると、バルバトスからの正常進化と捉えられる超大型メイス主体の武器のほか、内蔵武器の充実が際立っている。特にモビルアーマーから転用した「ティールブレード」は、形状などが改められているものの、性能は多対単というやや不利な状況でも、これまでにない戦果を挙げている。このティールブレードをはじめ、ルプスレックスなどの先端部には、高硬度レアロイを覆う強度を持つ稀少金属が用いられ、格闘性能の向上に寄与している。



ASW-G-11
ガンダム・グシオン
リベイクフルシティ

GUNDAM GUSION
REBEIKE FULL CITY

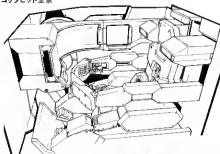


NO
03

頭部



コックピット全景



コックピット正面モニター



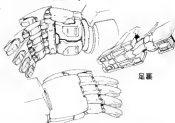
コックピットシート



↑コックピットの構造そのものは、グシオンリベイクから変更はなく、グレイスのコックピットモジュールに阿頼羅近接システム対応のブルワースのシートを流用する、という構成である。

フレーム	ガンダム・フレーム
型式番号	ASW-G-11
全高	18.7m
全幅	25.5m
重量	シークラス可変型リアクター 高圧燃料ポンプ 高圧燃料ポンプ バルブ 1100t(フル) 機体製造

マニピュレーター



足部

長距離支援と格闘戦という
相反する特性を内包する

エドモンズで起きたギヤラルホルンとの武力衝突後、鉄華団の規模は拡大し、新機種の開発や大規模な遠征、新機種の開発の配備も進み、組織としての増強にも一定の目処が立ち、金銭的な増強も生み出された。このタイミングで鉄華団は、ガンダム・バルバトス同様に組織を支えた功労者、同じガンダム・フレームのガンダム・グシオンリベイクの、戦場で蓄積したダメージの修復と、大規模な改修作業に乗り出した。

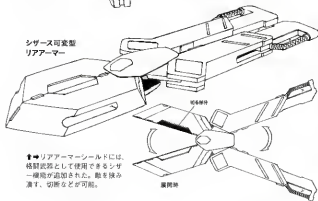
一連の作業を受け、ティワズの衛星にあるモビルスーツ工房では、改修の指針としてガンダム・グシオンの厄災戦時のデータを新たに入手。当時の機体性能の再現と、搭乗者、昭弘・アルトランドの戦闘データに基づき数種のファイターパックを行うことを目標とした。こうして新計画の特性が盛り込まれたハイブリッドモデルの、ガンダム・グシオンリベイクフルシティが生まれた。

前身のリベイクでは、近接戦闘だけでなく精密射撃による遠距離支援攻撃も視野に含まれていた。ただ搭乗者の性格もあって、近接戦闘による格闘戦が積極的に行われるケースも少なくなかった。こうした点からリベイクフルシティでは、近距離距離に对应する機体のポテンシャルはそのまま維持し、搭乗者である昭弘の要望も受け入れる形で、近接戦闘ではさらに格闘性能の強化が図られている。これは今回の改修におけ

隠し腕展開時



◆全身にわたり改裝されたリベイクフルシティだが、隠し腕のギミックは改裝後も残されている。前腕部にはシールドが装備される。

シザース可変型
リアアーマー

↑↑リアアーマーシールドには、格闘武器として使用できるシザース腕が追加された。腕を折り畳み、切断などが可能。

展開時

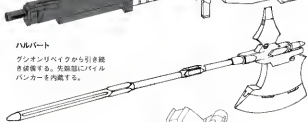
110mmライフル

機関部などはグレイズのものと同型。バレルやスコープなど（グレー部分）が改裝点。

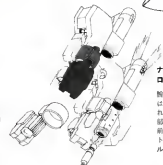


ハルバート

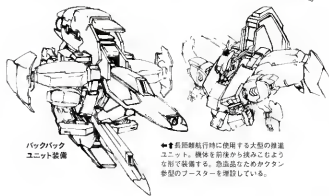
グンオンリベイクから引き継ぎ装備する。先端部にバールパンカーを内蔵する。

ナックルガード/
ロケット砲

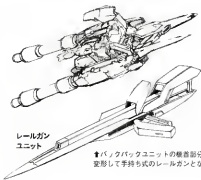
腕部のナックルガードは格闘戦などで展開され、マニピュレーター部分を保護する。また、前腕部の準発式ロケット砲は、使用時にバレルが伸びる仕組み。



シールド形態

バックバック
ユニット装備

◆↑↑長距離航行時に使用する大型の推進ユニット。機体を前後から挟みこむような形で装備する。急造品のためカクタンな形のブースターを埋設している。

レールガン
ユニット

↑バックバックユニットの機倉部分は変形して手持ち式のレールガンとなる。

本機は射撃、格闘の両面性、そしてサブアームの有用性から、他機体に真似できない幅広い戦術を実現した機体だといえよう。

こうした特性を実現するための改修は多岐にわたるが、それだけでなく、基体的な機体構成や機能面などはリベイクのものに継承している。特に背面ユニットに内蔵したサブアーム（通称「腕」）は顕著で、以前は緊急的にグレイズの腕部を取り付けるのみだったが専用のものに換装された。本機のサブアームは、他のモビルスーツ（例えばガンダム・キマリスルーバー、ヘルムヴィーゲ・リシンカー）のような武器を保持するためのサポート用装置ではなく、もう一対の腕といえる機能を有している。通常機体では高度なオペレーションを要求されそうだが、文字通り副腕として機能するのは、阿頼耶識の恩恵だろう。いずれにせよ、こうした装備がリベイクフルシティの戦術の幅を広げることになった。

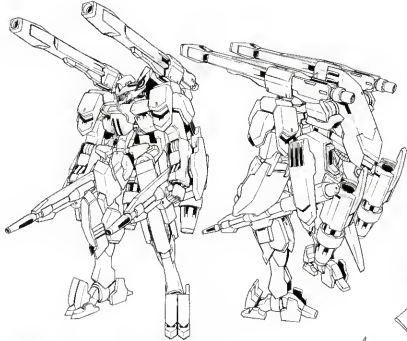
計撃時には最大4挺のライフルを同時に使用でき、戦況に応じて機行装備の換装を行えば、射撃戦・格闘戦といった柔軟な対応が可能である。また強化された近接戦闘用武器、シザース可変型リアアーマーも特徴的改裝のひとつで、防衛機能はそのままだが、可変機構を盛り込み格闘戦用武装としている。このシザース形態時ではエイハブ・リアクターの出力を最大限に活かし、モビルスーツすらも両断する。

大きなポイントとなった。

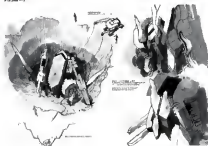
ASW-G-64
ガンダム・フラウロス
(流星号)
GUNDAM FLAURDS
(FYUSEI-GO)



NO.
04



機體時



頭部



フレーム	ガンダム・フレーム
機体番号	ASW-64
全高	17.7m
機体重量	205t
武装	実弾ランダムガン (ショット/バル/ロングバレル)
推進	専用マシンガン アサルトナイフ ダイブスレイブ
機体色	宇宙機標準色

コックピットハッチ

内装などは基本的に
ティエズ製MSと
共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

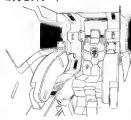


砲撃モード時

MS形態時



コックピットシート



コックピット正面モニター



内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

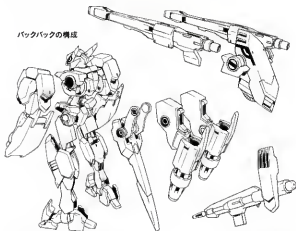
内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

内装などは基本的
にティエズ製MS
と共通の様様。し
かし、制御系シ
ステム対応のシ
ードや、砲撃モ
ードへの可変機構
によりコックピ
ットが回転する
など、構造面で異
なる部分もある。

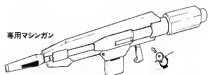
禁断の砲を携え
反攻の一矢を放つ

バックパックの構成



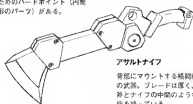
↑レールガンのパレルおよび機関部、専用ライフルのマウント部、テール部、カバー（仮甲）から構成されている。

専用マシンガン



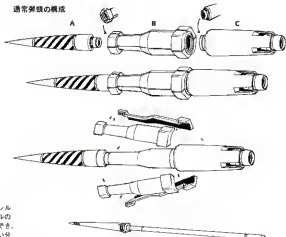
↑ライフルストック部分にはバックパックにマウントするためのハードポイント（円筒形のパーツ）がある。

アサルトナイフ



背部にマウントする格闘戦用の武器。ブレードは厚く、手斧とナイフの中間のような機能を持っている。

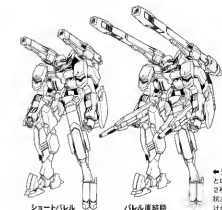
通常弾頭の構成



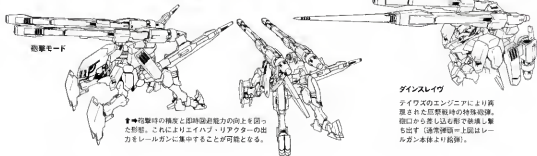
↑ショートパレルとロングパレルの2種類に換装でき、状況により使い分けが可能だ。

ショートパレル

パレル直銃筒



砲撃モード



↑砲撃時の構装と即時砲撃能力の向上を図った形態。これによりエイハブ・リアクターの出力をレールガンに集中することが可能となる。

ダンススレイヴ

ティウズのエンジニアにより開発された巨獣戦時の特殊装備。砲口から差し込む形で砲撃し撃ち出す（通常弾頭・上図はレールガン本体より格闘）。

もシラウロスがもう少し早く発見され、シノの特性に合わせた改修が施されていたなら、歴史は変わっていたのかも知れない。

コックピットプロットは、ティウズ系のものを転用しているが、シートは阿頼耶識対応となっている。1点だけ、鉄華団からリクエストとして、ナノラミネートアーマーのカラーチャートで、ノルバ・シノのカラーに装飾されたレールガン（電磁投射砲）である。発射時に装備された砲身は、往時の戦前の影響がダメージを負っており、新たにティウズで復元できたデータで元々改修したオリジナルの砲身に装飾されることとなった。

このレールガンの効果は最大に活かすが、砲撃モードへの変形である。まるで4脚の獣を思わせる同形態は、姿勢を低く構え、機体を地表へ固定することで砲撃時の安定性を向上させる。また砲撃時に奇襲を受けた際にも即時回避が可能など、機動性も確保している。

またレールガンはダンススレイヴの運用が可能で、巨獣戦時代には対モビルアーマー戦で活躍したと考えられる。鉄華団の整備士マヤギ、ギルマートは、そのようなシラウロスの素性やデータから、ティウズの工所にダンススレイヴ用の特殊弾頭を発注。リアンロード艦隊との戦闘時、奇襲に用いられたが、妨害により無情にも旗艦に直撃することはなかった。

もシラウロスがもう少し早く発見され、シノの特性に合わせた改修が施されていたなら、歴史は変わっていたのかも知れない。

パイロット
ヴィダール
(アキラ・ヤマト)
ギキョウホルン



ASW-G-XX
ガンダム・ヴィダール
GUNDAM VIDAR



NO.
05

サイドアーマーと
右腕オモット

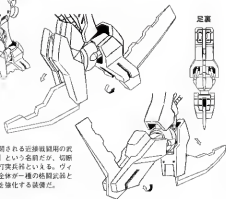


頭部



足部
ハンターエッジ

足先と踵部から展開される近接戦闘用の武器。エッジ「刃」という名前だが、切刃ではなく鋭角的な打突兵器といえる。ヴィダールの場合、両生体が一連の格闘武器といえるので攻撃力を強化する装備だ。



足裏



コックピットハッチ

ハッチの開閉方式はガンダム・フレームに共通の胸部上面装甲部が動きシートが昇降するタイプとなっている。



フレーム	ガンダム・フレーム
型式番号	ASW-G-XX
全高	18.5m
全幅	10.5m
重量	10.5t
推進器	バネ・スターバース
武装	110mmガンダム専用ライフル ガンダム・ブレイズ 両腕ハンターエッジ
機体色	エッジ・リタター3機用色

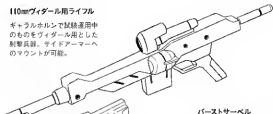
まず機体の整備における大きなポイントには、バックパックに3基目のエイハブ・リアクターを搭載することだ。通常、エイハブ・リアクターは1基だけでもモビルスーツの出力を助けるには十分といわれている。このことからわかるように、3基目の搭載はエイハブ・リアクターの固有周波数を特定されないように調整するのが目的で、機体性能に関わるものではなく、もともと出力的には余裕のあるガンダム・フレームにとって、この程度の重量増はデッドウェイトにもならなかったかもしれない。

同艦隊の整備主任、ヤマジン・トイカの主導で行われた機体の改修に際し、ガエリオの意向がどの程度反映されたのかは定かではない。だが、マクギリスの真意を探るため、「死んでも死にきれない」という思いは強かったのではないだろうか。そうした経緯を反映してか、ガンダム・ヴィダールにおいては、その素性を「隠蔽する」ことにも重点が置かれている。

偽りの姿に身を費やしてもキマリスの魂は死なず
エドモントンにおける戦いで、グリムゲルデの前に敗れ去ったガンダム・キマリストルーパー、マクギリス・フアリッドはこの時点で、ガエリオ・ボードウィンは死んだと考えていたが、極秘裏に月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドのラスタル・エリオンの指示により、機体とともに回収されていた。

110mmヴィーダール用ライフル

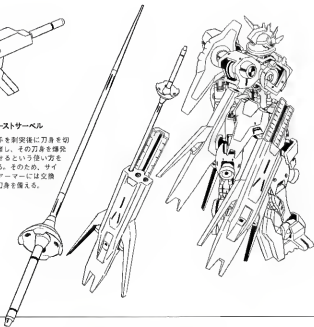
ギャラルホルンで試験運用中のものをヴィーダール用とした射撃兵器。サイドアーマーへのマウントが可能。

ヴィーダール用
ハンドガン

↑フロントスカートの内側に2組が内蔵されている。基本的に牽制用だが、2挺同時に用いた火力の集中は侮れない。

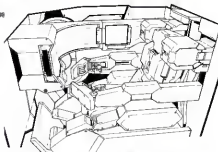
バーストサーベル

細手を刺突後に刀身を切り離し、その刀身を爆発させるという使い方を。そのため、サイドアーマーには交換用刀身を備える。

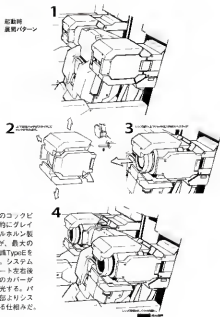


阿頼耶識 TypeE

通常時



起動時

起動時
展開パターン

◆ヴィーダールのコックピットは、基本的にグレイズなどギャラルホルン製MSと共通だが、最大の特徴は阿頼耶識TypeEを内蔵する点だ。システム動作時にはシートを右後方のユニットのカバーが展開し赤く発光する。パイロットの顔面よりシステムと接続する仕組みだ。

武装面でもキマリスをイメージさせる装備は廃され、刀身部を切り離して爆発させるバーストサーベルやハンドガン、脚部先端に展開する格闘用武器、ハンダーエッジなど、主に軽快な装備が中心となった。

一方、先の戦闘による機体ダメージはフレームレベルにまで及び、パイロットのガエリオも確死の重傷を負っていた。このままでは命も危ぶまれる状況の中、ガエリオは再び戦うため、疑似阿頼耶識の手術を受け入れている。エドモントンとともに戦ったグレイズ・アイン、ラスタルは入手しており、ヴィーダールの改修に取り入れられている。

阿頼耶識TypeEと名付けられた本機のシステムは、通常の阿頼耶識とは異なり、回収されたグレイズ・アインのアイン・ダルトンの脳を補助システムとして利用し、パイロットへの過度な情報のフィードバックを制御している。一方でパイロットは接続状態で攻撃対象をフレームミンドすることで、システムが自動的に機体の操縦を行う。絶えずフレームングを続ける必要があるが、人機一体を生み出すメリットを活かした上で、搭乗者の脳への負荷というデメリットを解消したシステムといえる。そしてマクギリスの真意を知ったガエリオは、ヴィーダールとして戦っていた自らの板面をはずし、その正体を明らかにした。いずれにせよガエリオは、本当の決着は本来の姿で遂行するという意図を持っており、人、機体ともヴィーダールは最初の姿であった。

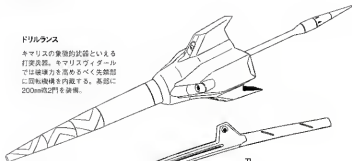
武装面でもキマリスをイメージさせる装備は廃され、刀身部を切り離して爆発させるバーストサーベルやハンドガン、脚部先端に展開する格闘用武器、ハンダーエッジなど、主に軽快な装備が中心となった。

一方、先の戦闘による機体ダメージはフレームレベルにまで及び、パイロットのガエリオも確死の重傷を負っていた。このままでは命も危ぶまれる状況の中、ガエリオは再び戦うため、疑似阿頼耶識の手術を受け入れている。エドモントンとともに戦ったグレイズ・アイン、ラスタルは入手しており、ヴィーダールの改修に取り入れられている。

阿頼耶識TypeEと名付けられた本機のシステムは、通常の阿頼耶識とは異なり、回収されたグレイズ・アインのアイン・ダルトンの脳を補助システムとして利用し、パイロットへの過度な情報のフィードバックを制御している。一方でパイロットは接続状態で攻撃対象をフレームミンドすることで、システムが自動的に機体の操縦を行う。絶えずフレームングを続ける必要があるが、人機一体を生み出すメリットを活かした上で、搭乗者の脳への負荷というデメリットを解消したシステムといえる。そしてマクギリスの真意を知ったガエリオは、ヴィーダールとして戦っていた自らの板面をはずし、その正体を明らかにした。いずれにせよガエリオは、本当の決着は本来の姿で遂行するという意図を持っており、人、機体ともヴィーダールは最初の姿であった。

ドリルランス

キマリスの象徴的武器といえる打突兵器。キマリスウィザードでは破壊力を高めるべく先端部に回転機構を内蔵する。基部に200mm砲2門を装備。



刀

MSのフレームなどに用いられる高合金鋼炭素鋼セラロイ製の刀。パエルとの一戦行末ではパエル・ソードを叩き折った。



シールド

肩部サブアームに接続される防衛装備。これにより広い可動域を確保。またシールド裏面にはダインスレイヴ用ボルトを備える。

盾の簡易使用?
特殊KEP弾

シールド(電力供給部 使用時は伸張)とドリルランスを接続し、ダインスレイヴの使用状態を描いた設定画。予備弾頭はシールドに内蔵される。ガエリオの性格もあってか、作中で使用される機会はない。

ドリルニー

腰部に内蔵されたバイルパンカー。接近戦時において、ドリル状に回転する軌(パンカー)を相手の胴体突き刺すという。半は隠し武器的な特殊兵器。引き抜く時にはパンカー本体が逆回転する。



展開時イメージ



ドリルニー使用イメージ



へ移行できるが(弾頭の弾倉ボルトとしても機能する)、フレキシブルスラストとしての役割も担う。これにドリルランス内蔵のスラストも併用することで、キマリスウィザードの突貫力をさらに向上させる。こうしたドリルランス主体の攻撃戦法が際立つ一方、腰部には射出式のバイルパンカーであるドリルニーを内蔵しており、接近戦における有効な攻撃手段となっている。特にモビルスーツのコックピットは、エハブ・リアクターの配置との関係上、機体胸部から前面にせり出して装飾される例が多い。このモビルスーツの機体構造上の特徴を突く攻撃手段として使われている。敵と組み合った際に腰の要領でコックピットを貫くのである。

こうした装飾面を紐解くと、キマリスウィザードは、全レンジでポテンシャルを発揮できる武装類が充実しており、キマリスのパリエーションの中でも完成度の高い形態ではないかと考えられる。

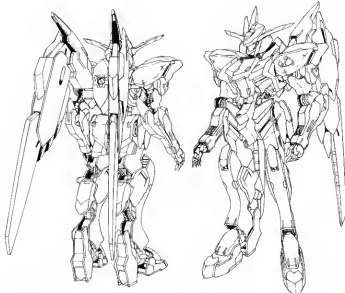
ガエリオはこれらの武装を駆使してマクギリスとガンダム・パエルに挑み、阿頼耶識T-900Eを用いて戦い抜いた。その激戦はアインの脳が負荷に耐え切れぬほどで、最後はシステム制御を振り切り、ガエリオが自らの意思で折れたドリルニーをパエルのコックピットに突き刺した。約300年前の巨獣戦を共に戦った機体で、かつての友人同士が死闘を繰り広げた悲しい結末は、その後のガエリオに不戦の誓いを立てさせに達しない。

パイロット
マクギリス・フアリド
機体
ギヤルホルン



ASW-G-01

ガンダム・バエル
GUNDAM BAEI.



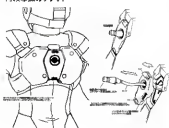
NO.

07

コックピット全景



阿頼耶識のソケット

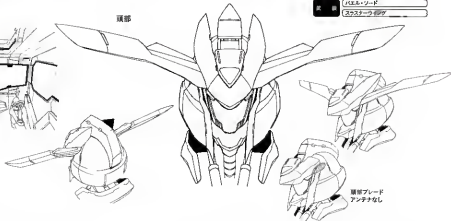


コックピット正面モニター



↑厄祭態勢そのまゝの状態で保管されていたためか、ギヤルホルン製MSのコックピットとはレイアウトが異なる。ややコンパクトな印象だ。

頭部



頭部ブレード
アンテナなし

フレーム	ガンダム・フレーム
駆動装置	ASW-G-01
全高	18.8m
全幅	10.5m
全重	バリエーション
武装	スラスター・ブレード

アグニカの魂を宿すとされる
セブンスターズの象徴

合計72機が生産されたというガンダム・フレームの筆頭であるガンダム・バエルは、厄祭戦当時の面影をそのまま残す、数少ないオリジナル機体である。

幼少期のマクギリス・フアリドを支えたのは、バエルを駆ったセブンスターズの英雄、アグニカ・カイエルの伝説だった。厄祭戦という人類を襲った未曾有の危機に対して先陣を切った戦い、誰よりも戦果を挙げた英雄、アグニカになることが、凄惨な運命にあったマクギリスの目標として刻まれたとしても、不思議ではなかっただろう。

アグニカが決して神話の存在ではないことは、ギヤルホルン地球本部基地、ヴァインゴルドの祭壇に安置されている彼の搭乗機体、バエルの存在が証明している。

戦後、ギヤルホルンとセブンスターズの象徴として存在していたバエルは、厄祭戦当時の記憶が薄れていく中で、「アグニカに選ばれし者のみが動かせる機体であり、その人物こそギヤルホルンを統べるに相応しい」というオカルティックな認識が刷り込まれていた。

だがマクギリスはこのような噂に左右されず、冷静にシステムとしてバエルを起動させる手段があると看做し、阿頼耶識システムに行き着いたに違いない。厄祭戦時に発達した過剰な技術が忌避の対象として廃布されていく中で、おそらくアグニカの



バエル・ソード

✦ガンダム・バエルの数少ない武器。厄祭戦時の実証。アグニカ・カイエルの戦術スタイルについては建設案があるが、機体の封印を解いたマクギリスが提案する際には、二番目の案を採り立てていた。刀身そのものは、グリームガルドのヴァルキリーアブレードと同じく希少金属が用いられている。

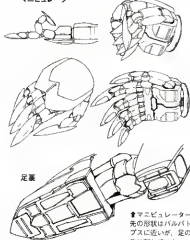


ブレードホルダー

ウイングなし背面



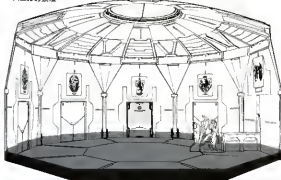
マニピュレーター



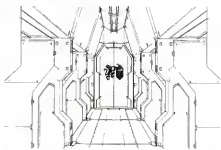
足裏

✦マニピュレーターの指先の形状はバルバトス・ブスに近いが、足のつま先は割れていない。

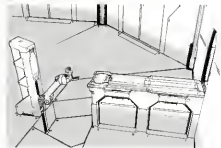
バエルの祭壇



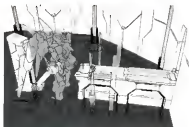
バエルの祭壇/通路



ガンダム・バエルを外した状態



✦ギャラルホルンの祭壇。アグニカ・カイエルの提案でバエルと、セブンスターを祭壇のガンダム・フレームが安置されている祭壇。祭壇はギャラルホルン地球本部の祭壇部にあり、ギャラルホルンにおいて大きな意味を持つ神聖な場所。ハードウィン家とバウラザ家の格納庫のシャッターは開いている。



バエルはコックピット・プロトタイプを外され機体を拘束する形で、グリーンゴールの祭壇に再び保管されることとなった。バエルは再び取りついたのであった。

「マクギリス・フアード事件」後、バエルはコックピット・プロトタイプを外され機体を拘束する形で、グリーンゴールの祭壇に再び保管されることとなった。バエルは再び取りついたのであった。

実際にマクギリスが搭乗時にメインで使用する武器は、2本の剣・バエル・ソードのみである。刀身に希少金属を使用した剣とはいえず、それだけが決め手となるものではない。それでも単機でアリアロッド艦隊に突入し、圧倒的に武装面で充実しているガンダム・キヤリスヴィンダーと互角以上の戦いを展開してみせたのは、マクギリスの技量があつたことだったといえる。

「マクギリス・フアード事件」後、バエルはコックピット・プロトタイプを外され機体を拘束する形で、グリーンゴールの祭壇に再び保管されることとなった。バエルは再び取りついたのであった。

伝記にも阿頼耶議の記述がされることはなかったのだらう。マクギリスは、フアード家の跡取りとなり、相応の立場が保証されると、極秘裏に阿頼耶議の研究開発を進めていたようだ。後に実証実験という段階にまで進み、アイン・ダルトンが負傷し、阿頼耶議システムの実験機であるグレイズ・アインを戦闘へ投入できたことは、マクギリスにとって渡りに船だったのだらう。これで得たデータを元に、満を持して自らに阿頼耶議を継承したマクギリスは、ついにバエルを稼働させるに至った。

一面にアグニカ・カイエルは非常に少ない武装で戦ったと伝えられており、他のガンダム・フレームと比較しても武装面や機体自体の特殊性が極めて少ない。スタンダードな機体である。

実際にマクギリスが搭乗時にメインで使用する武器は、2本の剣・バエル・ソードのみである。刀身に希少金属を使用した剣とはいえず、それだけが決め手となるものではない。それでも単機でアリアロッド艦隊に突入し、圧倒的に武装面で充実しているガンダム・キヤリスヴィンダーと互角以上の戦いを展開してみせたのは、マクギリスの技量があつたことだったといえる。

パイロット
バジル・モディ
ライド・マックス
鉄華団

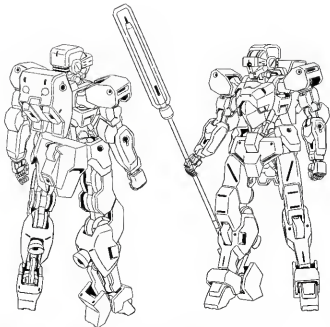


STH-18
獅電
SHDEN

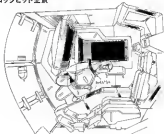


NO.

08



コックピット全貌

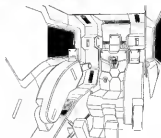


コックピットハッチ



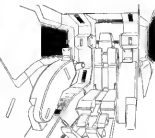
◆◆ティウス製MSの標準的な、前方にスライドする大型ハッチと内部隔壁シャッターの組み合わせのcockpitシート。通常型のシート表面面にはイヤホンジャックが設けられている。

獅電改(流庫号)/雷電号のcockpitシート



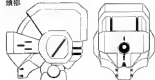
可視形識別応答

一般的な獅電のcockpitシート



雷電型

機部



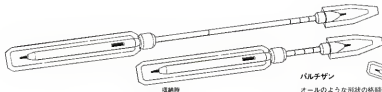
パイザー駆動部



普及型量産機の誕生が
ティウスの技術を証明する

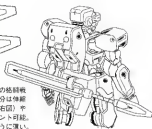
独自にモビルスーツ開発を進めるティウスが、急期の量産化を実現した初のモビルスーツが獅電だ。
木星を拠点とし、圏外圏で存在感を示す巨大コンゴロマリットであるティウスは、常に宇宙帝制や非法組織の襲撃に悩まされ、以前から独自に自衛手段として多くのモビルスーツを威力として役立てていた。
ティウスは優れた技術者を多く抱えており、厄祭戦時の機体データも数多く保有していた。ただ戦時中の機体をレストアするだけではなく、そこから一歩進んで独自のモビルスーツ開発に着手することは、自然の流れだったといえる。モビルスーツの製造には、フレームに用いる高硬度レアアロイの精錬加工技術が必要で、ミリタリーパトランスがもたらす情報を秘匿されており、再現は困難とされていた。

だが、ティウスはそのハードルをクリアして、オリジナルのフレームを完成させ、回収したエイバ・リムアクターを搭載することで、まずは百鍊、百里という試作機を完成させた。両機は実験へと投入され、ギヤラルホルンのグレイズと互角以上のポテンシャルを発揮するという、満足のいく結果を得た。
だが百鍊、百里はあくまで試作機で、より現実的な仕様が模索された結果、イオ・フレームへと発展。こうして量産化を前提として完成した



バルルザン

オールのような形状の絶縁戦用の打突兵器。柄部分は伸縮式でリアアーマー（右図）やバルクバックにマウント可能。先端鋒部は刃のように薄い。



アサルトライフル

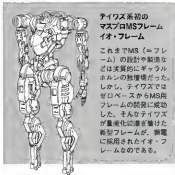
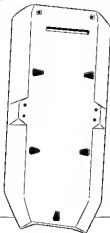


サイズ対比

▲制電用のライフルは原型などが使用しているものと異型のもの。リアアーマーへのマウントが可能である。

ライトアウトシールド

▲→機体の平面をカバーできる大型シールド。自身の防衛はもちろん、相手の防衛戦や機体の緊急任務などで威力を発揮する。数あるMSの中でも大型のシールドは珍しい機体といえる。



ティワズ系初のマズプロMSフレームイオ・フレーム

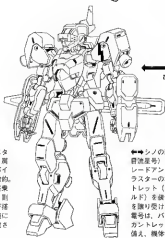
これまでMS（＝フレーム）の設計や製造などは実質的にギョウガ・カレンの独断独行だった。しかし、ティワズではゼロベースからMS用フレームの改良に成功した。そんなティワズが量産化に導き出した新型フレームが、制電に採用されたイオ・フレームなのである。

制電のバリエーション



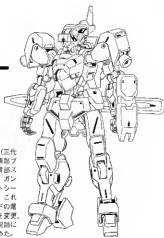
制電（オルガ機）

▲オルガ用にカスタムされた制電は、肩部の継ぎ目と胸部のバイザーの形状が特徴的。実戦でオルガが使用される機会はなく、製造後のユージンが継承した。なお本機には防衛戦用は搭載されていない。



雷電号

▲→シノの制電改（三代目流電号）は、頭部がブレードアンテナ、胸部がラスター（ショートシールド）を装備する。これを譲り受けたワイドの電号は、バイザーを変更、カントレットを両腕部に備え、機体色を改めた。



制電改（流電号）

制電は、ティワズの直系組織となつた鉄華団にも数多く配備された。特に鉄華団では、系列組織の中でも実戦の機会が多いため、将来的に他組織へ先り出すための性能宣伝効果や、実戦データのフィードバックという点でも、ティワズにとって大きな意味を持っていた。

制電自体は極めてスタンダードな設計である。モビルスーツ単体としての性能というより、集団での作戦行動を担うのに適した機体といえる。例えばモビルスーツの装備として一般的ではない大型のライオット・シールドにしても、多数の機体で拠点制任務を効率的に行つた上、母艦護衛任務などには適している。

汎用性の高さゆえ、様々な用途に対応可能な装備が充実しており、パイロットの要望を反映しやすい点もポイントである。鉄華団では、独自に制電へ阿頼耶演（もとはブルワーズの南境機を経て、グレイズ改）改式などに搭載されていたものを搭載し、ノルバ・シノの愛機、三代目流電号（制電改）としてカスタムしていた（また同機体はのちにライディ・マッスルと継承され、雷電号となっている。この際にも、ショートシールド（カントレット）を両腕部とす

るなど、超近接戦闘仕様としてカスタマイズされた。1つの機種で幅広い要望に応えられる利点は、整備性のよさも含め、他組織へ即すのに大きな強みになる。もし各隊団に配備される未来があったら、より多様な制電の姿が見られたのかもしれない。

バリエーション
ダカキ、ウノ
アストン・アルトランドほか
鉄華団



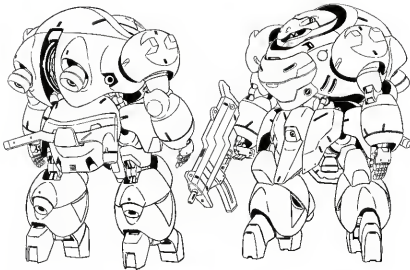
UGV-R41

ランドマン・ロディ

LANDMAN RODI



NO.
09



頭部

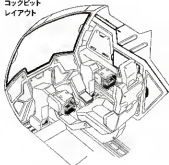


コックピットハッチの展開

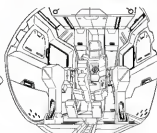
マン・ロディやスピナ・ロディといったロディ系MSに共通する、胸部装甲中央の上下ハッチを組み合わせた方式の構造。

フレーム	ロディ・フレーム
エンジン	UGV-R41
主武器	170mm
副武器	90mm
推進システム	推進バランサ
センサー	ハイパーチャージャー
装甲	90mmサブマシンガン
武装	主武器

コックピットレイアウト



コックピットシート



前面に大型モニターを1基、サイドに2基を備える。宇宙海戦のブルワーズは、ヒューマンナブリに同様の施設を移植してパイロットとしていたため、本機の操縦系統は同様のシステム仕様となっている。

■関節以外はマン・ロディからの大きな変更点はないため、頭部も変わらず三角形の先端を3つ持つ独特のモノアイを備えたままである。

鉄華団地球支部の主力を務める重装甲機

宇宙海戦ブルワーズなどで運用されているマン・ロディは、ロディ・フレームを使用し空間戦闘用に特化した超重装甲仕様の機体である。

鉄華団はブルワーズとの交戦によりこの機体を多数破壊し、以後、貴重なモビルスーツ戦力として活躍することになった。

特にマン・ロディは同僚部隊を搭載しており、遠征手術を受けている鉄華団の団員や、同行することになったヒューマンナブリの少年たちにとっても、その力を最大限に発揮し活かせる機体といえた。

そして鉄華団地球支部創設にあたり、マン・ロディの地上仕様といえるランドマン・ロディが配備されることとなった。これはマン・ロディでは着陸脚としての機能が優先されていた脚部フレームを陸戦にも対応可能なユニットへ換装を行ったものだ。同時にカラーリングも一新された。

それ以外は従来のマン・ロディから変わらず、実戦慣れたパイロットと同僚部隊の力もあり、アープラウトとSAUの紛争などで活躍を見せた。鉄華団地球支部解散後は、火星本部に引き上げられ、そのまま運用されている。

アストンの遺志を継ぎ、チャード、ダンテ、デルマなどの元ヒューマンナブリのメンバーたちは、部隊ではなく、あえて本機に搭乗して戦い続けている。

90mmサブマシンガン



ハンマーチャッパ



★機部分に打撃力を高めるスラストを装備。この部分は懸架ラックのマウント時にラッチになる。

マニピュレーター



手榴弾



★サイドスカート内部に格納されている手榴弾。弾頭は炸薬の入った過剰弾以外にスモーク用の煙幕弾などがある。こうした装備もマン・ロディと近い。

ワイヤーフック

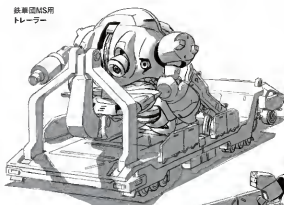
腕部の「出口」から射出するワイヤーフックもマン・ロディと同様。敵の機体やアンカーとしても使用可能だ。



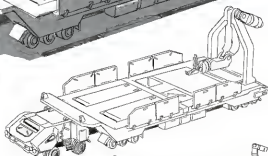
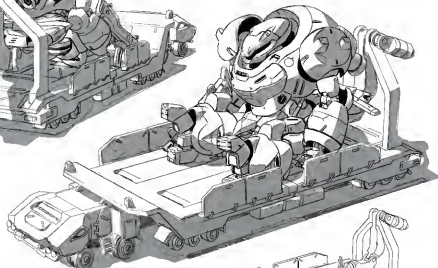
フック先端部
展開時

★連射性と取り回しにすぐれた機行火銃。ストックを伸ばして使用することもできる。こちらもブルース時代からマン・ロディが通行していたものを継承して使用している。リアアーマーにマウントが可能である。弾薬などの供給に影響がないから、MS用火銃ではゴビウーを部類なのかもしれない。

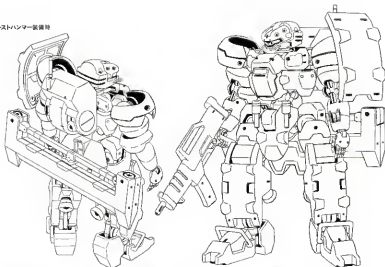
鉄軍団MS用
トレーラー



★車体後部には機体固定用のクレーンと支柱があり、ランドマン・ロディのようにベッドに寝かせて運ぶのには向かないMSでも展開が可能である。ベッド部分の全長は20m程度。エドモントンでの将軍・東洋ノ介の機体搭載で使用していたトレーラーとは別のタイプ。



ブーストハンマー装備時



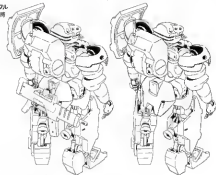
パイロット
夜明けの地平線団員

UGY-R45
ガルム・ロディ
GARLM ROD



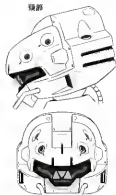
NO.
10

ライフル
装備時



★リアアーマーのウェポンラックは展開式。ライフルやブーストハンマーなど、主要な装備をマウントできる。

顔部

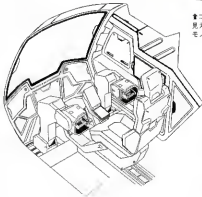


★ゴーグルのようにも見える顔部センサーのモノアイ+レーダー。

フレーム	ロディ・フレーム
型式番号	UGY-R45
身長	16.6m
全高	18.21
運用形態	ブーストハンマー ライフル バスタード
武装	展開式ウェポンラック

コックピットレイアウト

コックピット内部はロディ・フレームMSと共通の標準的な仕様。また夜明けの地平線団員においても、ヒューマンデブリに阿鼻羅刹を降したパイロットがいるため、シートにシステム用コネクタを付けた阿鼻羅刹仕様のタイプもある。



コックピット
ハッチ



武装と装甲のチョイスに
独自のカスタマイズが生きる

厄祭戦中期に誕生し、主に関外圏向けの主力機として大量に生産されたロディ・フレーム。ベヨロッドの豊富さと機体の拡張性もあり、使用する勢力によって独特のカスタマイズを施されていることが特徴だ。

ガルム・ロディも、そうしたカスタムによって進化した独自のロディ・フレームの一種で、「夜明けの地平線団」などで運用されている機体である。カスタマイズ用に流通しているパーツや、中古パーツが豊富に集められる。

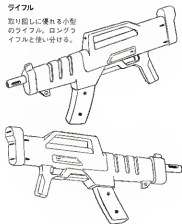
ロディ・フレームの頑強さを活かしつつも、汎用性を殺すことなく、多彩な武器の運用が可能である。この点は同じ宇宙海賊ながら、デブリ帯を主な活動場所としたブルワーズで運用していた、空間戦闘に特化した重装甲タイプのマン・ロディとはまったく異なる方向性の機体だ。

「夜明けの地平線団」の活動域は多岐にわたるため、極端に特化した性能の機体ではなく、様々な戦況に対応する汎用性も無視できなかったのだろう。実際に「夜明けの地平線団」は、火星の鉄拳団本部を襲撃する際、ガルム・ロディを主力として投入し、なおかつ、宇宙空間の戦闘でも主力を担っていた。

ガルム・ロディはあらゆるニーズに対応するロディ・フレームの代表的な機体といえ、他勢力の機体との比較で、その運用目的が浮き彫りになってくる。

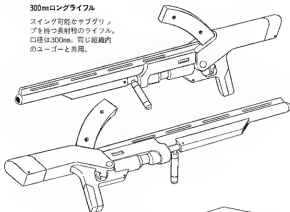
ライフル

取り回しに優れる小型のライフル。ロングライフルを使い分ける。



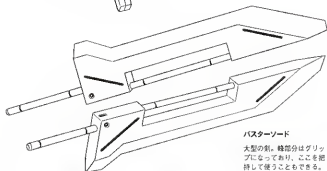
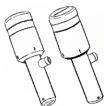
300mmロングライフル

スイング可能なサブグリップを持つ高射性のライフル。口径は300mm。同じ距離内のユーゴと共用。



手榴弾

フロントアーマーの左右に装備している投擲兵器。ランドマン・ロディのものとは異なり柄杓をタイプ。

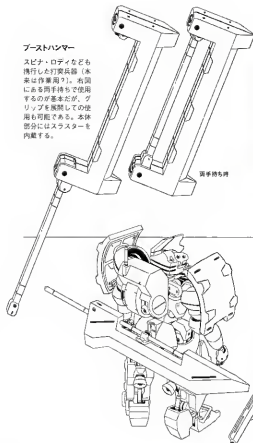


バスターソード

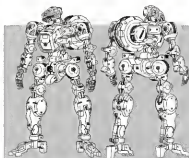
大型の剣。格闘部分はグリップになっており、ここを把持して使うこともできる。

ブーストハンマー

スピナ・ロディなども携行した打突兵器（本来は作業用）。右図にある両手持ちで使用するのが基本だが、グリップを展開しての使用も可能である。本体部分にはスラスタを内蔵する。



両手持ち時

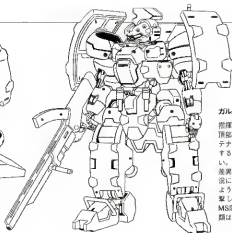


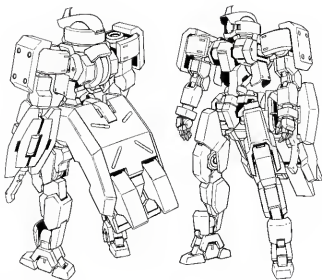
ロディ・フレーム

近接戦中に大量生産されたMSフレームの1つで、突出した性能がないが、汎用性や拡張性に秀でている。マン・ロディのような重装甲型から、スピナ・ロディやガラム・ロディのような汎用型まで、機体バリエーションも豊富だ。

ガラム・ロディ指揮官機

指揮官機と呼ばれる本機は、頭頂部のトサカ状のブレードアンテナ、両肩部にシールドを装備する点が外観上の一般機との違い。武装に関しては一般機との差異はなく、指揮官の個性や戦況に合わせて選ばれる例が多いようだ。クリュセの探検機を襲撃した。夜明けの地平線側のMS隊なども銃火器などの装備類は共用されていた。





EB-04
ゲイレール
GEIRAIL



NO.

11

コックピット全景



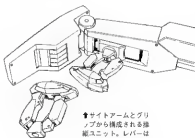
コックピットハッチ



◆冷暖系統の基本構成はグレイズに近いが、播磨時のシーートの昇降機能を持たない点が異なる。

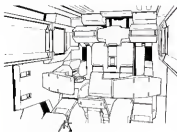
フレーム	ゲイレール・フレーム
全高	18.8m
全長	17.5m
全幅	2.5m
重量	シールドアタックス
武装	110mmライフル

コントロールユニット



↑サイトアームとグリップから構成される操縦ユニット。レバーは基部で回転し、自由度の高い動きが可能。

コックピットシート



↑ガランが使用したゲイレールは、グレイズのコックピットに換装したものである。



正面モニター

厄務戦後、新規にモビルスーツ開発に着手したギヤラルホルンは、対モビルアーマー戦を想定した機体ではなく、新時代の阻止力となる機体開発に乗り出した。

ゲイレールもその過程にある機体で、現主力機のグレイズの、ひと世代前の機体にあたる。そのルーツにあるのはヴァルキリア・フレームであり、連結と改良が重ねられてきた。グレイズで一つの完成形を迎えるが、ゲイレールにもその完成度の片鱗やコンセプトの共通性は見て取れる。特に汎用性の高さや武装の拡張性は、グレイズにもそのまま継承されているポイントだろう。

グレイズ配備後は大半が退役しているものの、一部は闇市場に流出し、ギヤラルホルン以外の組織でも運用される例も珍しくはなかった。

ガラン・モンザもゲイレールを駆り、傭兵として各地を渡り歩いてきた。アブラワとS・Aの武力衝突に参戦しているが、彼の場合はラスタル・エリオンの指示で行動していたことから、素性を探られないよう、あえて旧型機を使用していた背景がある。しかもラスタルが手配した登録コードを抹消された試作機や、大破した個体のパーツを使用したなど、その偽装は徹底している。

任務のために本機に搭乗したガランだが、歴戦の兵士である彼にとつては、慣れ親しんだ旧型の方が扱いやすかったかもしれない。

旧機庫に見る約3000年のモビルスーツ開発史の一端

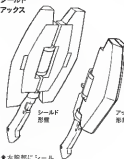


ホバーユニット

地上での機動性を確保するためのオプション装備。ある程度の可動域がある。脚部にマウントして使用するため、体の機体にも転用が可能である。グレイズにも同様の装備はあるが、そこらではかなり小型化がされているため、こうした点からも本機が旧式の機体ということがわかるだろう。

上部での位置

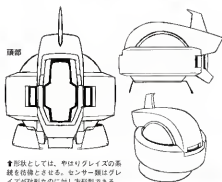
適宜位置

シールド
アックス

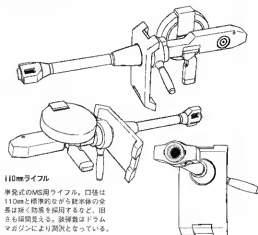
●左腕部にシールドとしてマウントされる。ナタに近い格闘範囲長減。小型で扱いが容易。

シールドアックス
サイズ対比

頭部



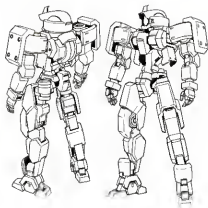
●形状としては、やはりグレイズの系統を彷彿とさせる。センサー類はグレイズが球形なのにに対し方形である。



110mmライフル

単発式のMS用ライフル。口径は110mmと標準的なが本機本体の全長は殊に短縮を採用するなど、旧さも伺える。装弾数はドラムマガジンにより潤沢となっている。

ホバーユニットなし

新旧MS
フレームのちがひ

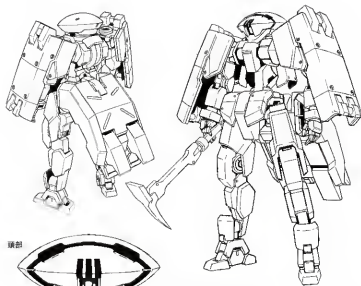
モビルスーツの世代としては、ゲイレルに続いて、グレイズが発売されたという経緯はあるものの、基本的な操縦系統や構成など両機に共通する点は多い。しかし胴部や腕部といった胴部に目をやると、大きく形状が異なっているため、このことから多くの時間をかけて機体の最適化や最適化が図られた様子が見える。

ゲイレル・フレーム



グレイズ・フレーム





顔部



◆ゲイレールの姉妹機ではあるが、顔部全体は装甲で覆われているため、印象が大きく異なる。



クロウシールド

重装甲による防御力を重視したシャルフリヒターへの防御装備。両側に装備され、内側に格闘戦用のクロウが内蔵される。

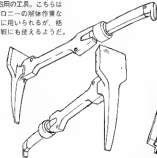
ランドメイス



◆本来はMSを用いた工事用の道具。フルハンのように使用するとされる。MSの全高以上の長さがある。

ピッケル

ランドメイスと同様のMS用の工具。こちらはコロニーの解体作業などに用いられるが、格闘戦にも使えるようだ。



ハンドグレネード



◆シールドの裏側はラックとしても機能する。ハンドグレネード(×2)や、ライフル用の予備のマガジンなどを格納することができる。

EB-04jc4

ゲイレール・シャルフリヒター

GEIRAIL
SCHARFRICHTER

パイロット 機兵隊兵士

原 一

NO.
12

フレーム	ゲイレール・フレーム
駆動機関	EB-04jc4
全高	12.0m
全幅	0.5m
重量	10.0t
武装	クロウシールド ランドメイス ピッケル

処刑人の名を冠された ゲイレールの姉妹機

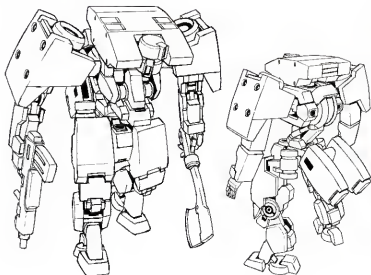
EB-06グレイズ登場以前に主力機として運用されていたEB-04ゲイレールは、モビルスーツとしての様々な可能性が検討、模索されていた。

姉妹機に位置づけられるEB-04jc4ゲイレール・シャルフリヒターも、重装甲と重装備という点を重視した機体として誕生した、ゲイレールのバリエーション機体である。極めてスタンダードかつシンプルな汎用型のゲイレールとは違い、巨大な頭部ユニットの形状や、両肩部に装備されたクロウを内蔵した大型シールド、ホバーユニットを標準装備とするその姿は、別機体であるかのような印象を抱かせる。

武装などは、基本的にゲイレールと共通のものを使用する。また、この時代ではモビルスーツとしての武装が確立しきっていないのか、コロニー建設作業などに用いられる工具を武器として使用するケースも珍しくはなかった。

地球圏ではモビルスーツだけでなく、兵器そのものの流通が制限されているのは想像に難くなく、使用できるものは何でも使う、という状況なのかもしれない。

この機体は、グラン・モッサ率いる機兵部隊にも配備されており、アーブラウ対SAUの武力衝突にも投入されている。名称のシャルフリヒターとは、ドイツ語で「処刑人」を意味する。ランドメイスを構え、肩のクロウシールドを拡張した姿が、処刑人を連想させるのだらう。



サブマシンガン

口径90mmで両方のグリップはスイングする。MS用の機行突撃としてはコンパクト。

コックビット
バッチ

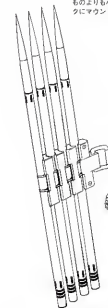
↑コックビットそのものはギラルホルンのMSと同系統だが、操縦時のシートの移動法は、昇降式ではなく水平スライド式である。

頭部ミサイルポッド



小型アックス

格闘戦用の武器でグレイズのものよりも小型。腕部のフックにマウントできる。



ダインスレイグ弾薬との対比

単体MSであるフレック・グレイズは、本来はあまり戦闘向きとは言えない機体だ。しかしダインスレイグの弾体装填作業などには十分に対応可能である。長大なダインスレイグの弾体には移送用グリップがある。



AEB-06L

フレック・グレイズ

HL06KK GRAZE

パイロット アーブダウ兵士
アリアンロッド艦隊兵士
ほか

■ アーブダウ
ギラルホルン
ほか

NO.

13

フレーム	グレイズ・フレーム
頭部ユニット	AEB-06L
腕部	HL06KK
足部	HL06KK
腰部	HL06KK
胸部	HL06KK
腹部	HL06KK
背部	HL06KK
脚部	HL06KK
手	HL06KK
足	HL06KK
足	HL06KK

新たな時代を象徴する
簡易量産型のグレイズ

EB-06グレイズの派生機の一つであり、ギラルホルンが各経済圏に開発した輸出モデルである。地球外縁軌道統制統合艦隊司令のマクギリス・ファリドがこれを推進し、各経済圏への輸出が開始された。

ただし、グレイズの名を冠されているものの、フレームそのものは簡略化されており、全般的に小型化されている。これにより、十分な性能を発揮できないと考えられ、オリジナルのグレイズの性能には遠く及ばない、モンキーモデルである。

しかし、ウェポンベイと一体化した頭部ユニットなど、装備面で合理化されている部分もあり、実戦経験のない経済圏に輸出するモデルとしては十分な性能と考えられたのかもしれない。

曲がりなりにも主力機、グレイズの名を冠する機体を輸出することは、ギラルホルン内でも賛否が分かれたと考えられる。その一方でグレイズという名称は、性能に関係なく、それだけで抑止力となる可能性もあったのかもしれない。

もし鉄華団地球支部が発展し、STH-16勅電のアビールが成功していたら、経済圏への輸出モデルとして、両機は直接的なライバルとなった可能性も考えられなくもない。

いずれにせよ「マクギリス・ファリド事件」により、各経済圏による軍備保有の機運は縮小したため、フレック・グレイズが今後どのような発展を遂げるのかは不透明だろう。

プロット
サンダー、ロイター
夜明けの地平線

IPP-66305

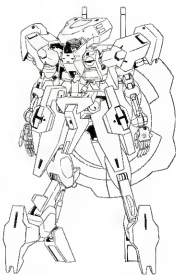
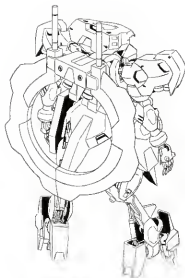
ユーゴー

HUGO



NO

14



コックピット
レイアウト



右腕ユニット



コックピット
シート



コントローラー



頭部/
コックピット
ハッチ



フレーム	ヘキサ・フレーム
機体番号	IPP-66305
機体色	白/黒
機体重量	10.5t
武装	バスターソード バスターライフル アンチ-重力ロー

◆頭部ユニットにフードを覆えたような独特の形状をしている。コックピットブロックとも一体になるような形は、他のMSにはあまり見られない。



装甲を削ぎ落し つかみ取った機動性

ユーゴーはヘキサ・フレームを採用したモビルスーツで、ロディ・フレームと同様、厄祭戦中期に開発された普及した機体だ。ロディ・フレームが重装甲とベイロッドの高さ、扱いやすさが特徴的なことに対し、ヘキサ・フレームは軽量化を推し進め、優れた機動性を実現した。

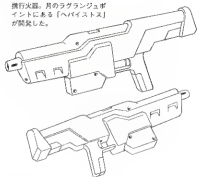
だが軽量、高機動化は通刃の剣でもあり、耐弾性は他のフレームより低めである。こうした弱点を補うため、主に集団で中近距離での支援戦を行うのが基本であった。それでも厄祭戦では多くの機体が撃墜され、ロディ・フレームと比較して、残存する機体数は少ないという。

空間戦闘用のユーゴーの特徴は、脚部が連関節構造となっていることで、他のフレームよりも格闘戦で活用できる形状となっている。一方でコックピット位置は、一般的な胸部ではなく頭部に設けられていることから、緊急時の脱出が容易で生存性は意外にも高いという。

残存機体の中でも、その機動性を好むパイロットからの支持は根強く、「夜明けの地平線」の一リダー、サンダー、ロイターや幹部クラスが搭乗した。同組織ではアンカー射出クローや円刀といった、オリジナルの武装を装備している機体もある。またタイズ傘下のジャスレイ、P・トラスでも、本機の運用が確認されている。

110mmマシンガン

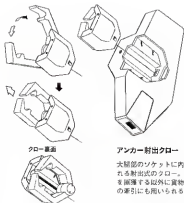
機銃火器。月のラグランジュポイントにある「ヘバリストス」が開発した。



頭部ミサイル



↑制頭部には片側2基ずつ合計4基のミサイル発射筒を備えている。使用時にはハッチが展開する。

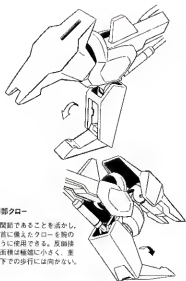
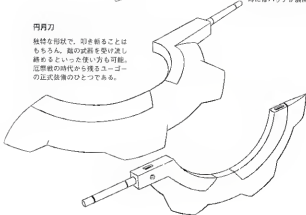


アンカー射出クロー

大関節のソケットに内蔵される射出式のクロー。相手を牽引する以外に貨物などの牽引にも用いられる。

円月刀

独特な形状で、刃を斬ることはもちろん、敵の武器を受け渡し終わるといった使い方も可能。近衛戦の時代から残るユーゴーの正式装備のひとつである。



脚部クロー

逆関節であることを活かし、足首に備えたクローを胸のように使用できる。反動は地面積は極端に小さく、重力下での歩行には向かない。

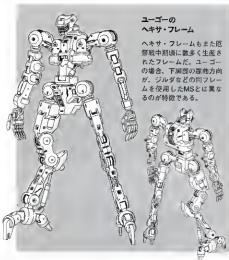
双子の機体

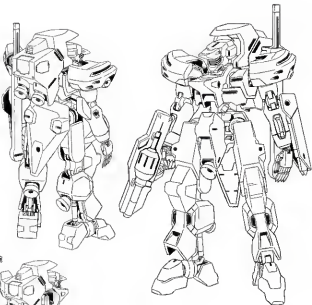
サンドバル・ロイターの機心である。双子の印象していた機体。サンドバルとは機体色が異なり、ガラム・ロディも携行していたロングライフルとバスターズードを装備する。



ユーゴーのヘキサ・フレーム

ヘキサ・フレームもまた近衛戦中期頃に数多く生産されたフレームだ。ユーゴーの場合、下関節の連動方向が、ジルドなどの同フレームを使用したMSとは異なるのが特徴である。

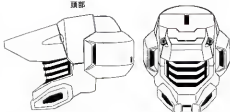




背面右側
オミット



頭部



↑↑同じヘキサ・フレームMSのユーゴーに比べ、フードに覆われているため、独立している頭部。椅子状のセンサー部がヘキサ・フレームの足であり特徴的なポイントだ。

バイル付
シールド



↑2本のバイルバンカーを内蔵するシールド。サイズも小型で取り回しがしやすい。もとは作業用の工具だろうか？

↑ライフルというより大型ハンドガンのような携行武器。リアアーマーにマウント可能。

専用ライフル



ソードクラブ

文字通り、剣（ソード）とクラブ（棍棒）を足して割ったような形状。格闘戦用の装備だが、両端部にスリッド状のモールドなどがあり、正確な両刃は不明。またバックバック側面にマウント可能。



IPP-0032S ジルダ SAU仕様 GILDA SAU

パイロット SAU軍兵士
所属 兵 SAU

NO.
15

フレーム	ヘキサ・フレーム
機体番号	IPP-0032S
身長	191cm
体重	231kg
武器	ソードクラブ
武装	ライフル
特徴	バイル付シールド

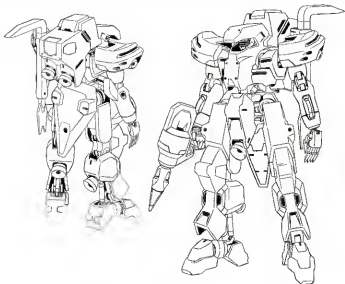
厄祭戦を乗り越えた ジルダのポテンシャル

IPP-0032ジルダは、ヘキサ・フレームのバリエーション機である。経済圏の軍備保有への機運が高まる中で、各陣営はギキラルホルンから提供されるAEB-06Lフレック・グレイズの導入に頼るだけではなく、独自調達の手を模索するものも珍しくはなかった。その一例が厄祭戦時代の機体の再利用、再整備である。

ジルダはSAUやオセアニア連邦で導入された厄祭戦時代のモビルスーツだが、軍隊規模で運用するには、残存数が少ないといわれるヘキサ・フレームはあまり速いていないと考えられる。だが、これ以外にも多様な機体が投入、動員されている点から推測すると、各経済圏での軍備拡張の動きは、まだまだ手探り状態だったのだろう。同じヘキサ・フレームのIPP-66305ユーゴーとの違いは、頭部ユニットにある。ユーゴーの場合、ヘルメットのようにすっぽりと頭部を覆う形状だが、ジルダは後頭部をカバーする程度に留まっている。

一方、コックピットブロックが頭部に位置しているのは、ヘキサ・フレーム共通の構造といえるものの、乗降時のハッチやシートの展開方法など細部では異なる部分も多い。

また脚部フレームは、ユーゴーのような、いわゆる「鳥脚」のような逆関節形状ではなく、通常の形態となっているため、汎用性も高く陸上での運用にも対応する。



IPP-0032

シルダ 一般機

GILDA

機 風 セミアム産機

NO.

16

フレーム	ヘキサ・フレーム
機体番号	IPP-0032
身長	1.9m
重量	23.7t
駆動方式	クロウ・バー
武装	ワイヤー・ガン

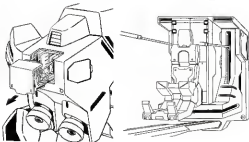
沸きあがる反乱の意思が
体制を揺るがす刃となる

ドルトコロニーの事件以降、各コロニーでも独立の機運が高まり、暴動が発生していた。その際、コロニー作業用のモビルスーツが兵力として用いられることも珍しくなかった。IPP-0032シルダも本来はコロニー作業用の一種で、ワイヤー・ガンやクロウ・バーといった装備も、そうした作業に用いられる工具の類である。暴動に際し武器として転用が図られているものの、急場感は否めず純粋な戦闘用モビルスーツが持つ装備に太刀打ちできるものではなかった。こうした装備面ではSAUで運用されていたシルダの方が悪まれているのかもしれない。

ただ作業用とはいえ、シルダも元を辿れば戦闘用の機体であり、武器などの装備類さえ整っているならば、戦闘用モビルスーツとしてのポテンシャルは発揮できただろう。もっとも、そこには訓練された人員の調達という項目が含まれているのは、いうまでもない。

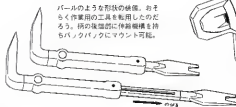
コックピットハッチ

ヘキサ・フレームのMSは操縦にコックピットを備える機体が多い。リアクターの設置方法に起因するようだが、生存性向上にも寄与していると思われる。操縦シートは後部部のハッチ開閉と連動する形で水平スライドする。



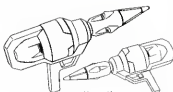
クロウ・バー

バールのような形状の価値。おそらく作業用の工具を転用したのだらう。柄の後部部に伸縮機構を持ちバックパックにマウント可能。

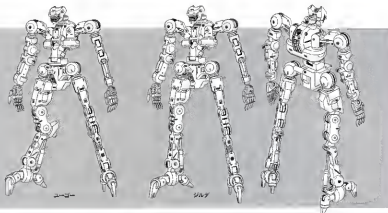


ワイヤー・ガン

ワイヤー付アンカーを射出する銃。アンカー先端にはセラスター(2本)とフタがある。クロウ・バー同様作業用工具と思われる。

ヘキサ・フレームの
バリエーション

スピカ・ロディなどのロディ・フレーム採用MSと同様に、近接戦時に大量生産されたMS用フレームのヘキサ・フレーム。フレームそのものの可動域の狭さや拡張性もあり、採用機やその派生機も多い。夜明けの地平線に用いていたユーゴーなどでは、胸部クロウの動作機構を進化のため、膝裏部分に補助モーターの取り付けが可能な設計(派生機なのはそのため)。右に比較としてユーゴーとシルダのフレームを掲載したが、基本的形状には変わりがない。



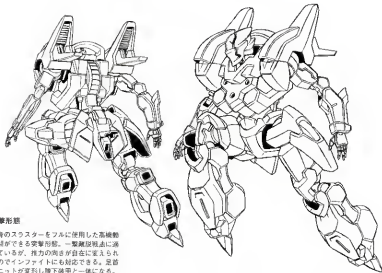
パイロット
ラフタ・フランドランド様
スライズ/鉄拳闘



STH-20

辟邪 (ヘキジャ)

HEXJA

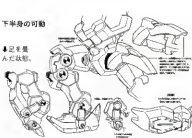


変形形態

全身のスラスターをフルに使用した高機動戦闘ができる変形形態。一撃離脱戦法に適しているが、推力の向きが自在に変えられるのでインファイトにも対応できる。足部ユニットが変形し膝下減平と一体化になる。

下半身の可動

足と足
A. 足の状態。



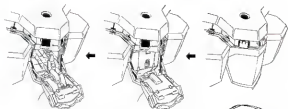
上半身の構造



NO.

17

フレーム	STH-20
試作番号	STH-20
全高	18.3m
全幅	12.5m
重量	10.5t
武装	両腕に高機動ブレード トビカタブレード 110mm口径対空ライフル



コックピット機構

胴体上部装甲がハッチのロックを兼ねており、それが上昇するとロックが外れ、中央部のハッチも開き、施設して内部ハッチが開きシートがスライドして出てくる。昇降はこれまでのスライズ型MSとはフレームも違うため、各部機構も異なっている。

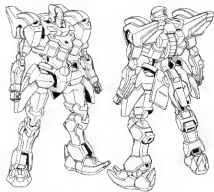


百肆十百肆の融合に託した スライズの未来

スライズが独自に発展しているモビルスーツ開発の中で、新たなステイジへのステップアップを予感させる機体といえるのが、このSTH-20 辟邪である。

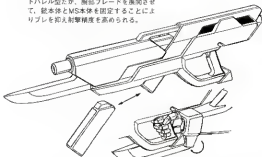
普及型のイオ・フレーム採用機として位置付けられているSTH-16 鋪電とは明らかに別ラインの機体といえ、より上位に位置する高性能モビルスーツとして開発が進められた。開発コンセプトはその機体形状からわかるように、スライズ初期の機体であるSTH-05百肆の高出力と、STH-14 8百肆の高機動性の両立を目指している。全体的なシルエットは、まさに両機を融合した新世代機といえる姿だ。通常時は百肆のように運用され、突撃形態などの特殊機能を発動する際には、フレームや機体の一部に組み込まれた可変機構を作動させることにより、百肆同様に形状を変化させる。

単純に景産化を推し進めた鋪電とは異なり、辟邪の場合、スライズとしての技術の底上げや、陸軍の未来に目を向けたかのような、理想的な性能を有したモビルスーツを目指しているかのような意図も感じ取れる。こうした組織として一見すると過剰とも思える高性能モビルスーツの開発を推進しているのは、スライズが肩を構えている開発の抱える、ヒューマンデプリーに何処まで手を伸ばすか、短期間でもパイロット



110mmバズネットライフル

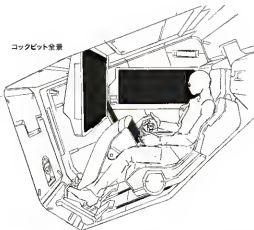
バズネット (銃剣) 付きライフル。ショートバレル型だが、胸部ブレードを展開させて、銃本体とMS本体を固定することによりブレを抑え射撃精度を高める。



トビダチブレード

ナタと重口 (物を引っ掛け手繰り寄せたりするための道具) を組み合わせた外装の近接格闘用の武器。先端の重口部分は艦に食い込むなどの平衡の制御においては、先端の留め具を確保してバグじできる。試験機では試験運用中の試案である。

コックピット全景



コックピットレイアウト

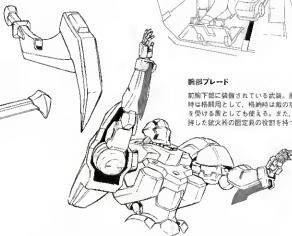


正面メインモニター

モニターは2台の配置などはティワズ製MSを参照するが、視座標やコンソール周りなどはこれまでの機体から変更される。左側のメインモニターは正面のメインモニターパネルは乗降時には上に収納される。

腕部ブレード

前腕下部に装備されている武器。展開時は格闘用として、格闘時は艦の攻撃を受ける際としても使える。また、把持した銃火筒の固定式の役割を持つ。

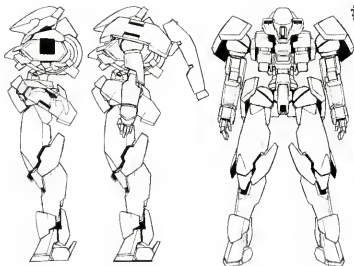


最終的に火星の鉄華団本部での最終決戦にも投入されたが、地上戦でのデータ不足により、ここでは苦戦を強いられた。「マクギリス・フアリド事件」後、火星連合とクーデターの後ろ盾を任されたティワズは、今後ギヤラルホの火星支部が担当する可能性もある。

そうした場合、西外周の宇宙海賊や、荒くれ者たちを圧制するために、高性能モビルスーツはなくてはならない存在となる。本当の意味で幹部が必要とされる時代は、これからスタートするので。

だが高性能化を求めた結果、開発には時間を要し、数機のテスト機体の導入に現状は留まっている。そのうち2機の降形はタービンスズヘと送られ、ラファ、フランクランドとアジー・ダグミンの手によって、実戦形式でデータを取集し、完成度を高めていった。後に同機体を受領した鉄華団のハッシュ・ミディは、その扱いやすさと優れた操縦性に感嘆している。パイロットの負担を軽減するという点も、阿頼耶議パイロット対策のためには重要なポイントだったのだから。

鉄華団の活躍により、皮肉にも少年兵やヒューマンデブリの能力が再認識されたこともあり、阿頼耶議を持つパイロットが増加傾向にある中、それに対抗するコンセプトを次世代機に投入するのは至極当然の帰結であった。



EB-08 / EB-08s

レギンレイズ
(一般機/指揮官機)
REGINLAZE

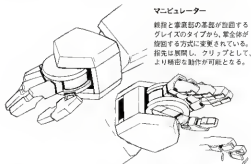
パイロット ギャラルホルン
兵士
所属 ギャラルホルン

NO
18

フレーム	レギンレイズ・フレーム
機体番号	EB-08
全高	18.9m
全幅	23.8m
重量	20.5t
武装	GR-WL 130mmライフル GR-L1 ガンダムロック、他



↑センサー展開時



マニピュレーター

経路と事業部の基盤が設けられる
グレイズのタイプから、軍全体が
旋回する方式に変更されている。
指先は展開し、クリップとして、
より精密な動作が可能となる。

↑マニピュレー
ター優先の展開。



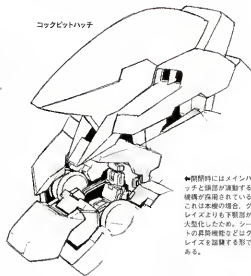
シールドユニット
なし背面



シールドユニット
付き背面

◆レギンレイズのリ
アビュー。両肩と腰
部シールドユニット
を外したのが左の図
で、そこには群衆の
名義図が見て取れ
る。全体のシル
エットも、かなり
マッチング印象。

コックピットハッチ



◆開閉時にはメインハ
ッチと頭部が運動する
機構が採用されている。
これは本機の場合、グ
レイズよりも下顎部が
大型化したため。シー
トの昇降機能などはグ
レイズを踏襲する形で
ある。

**戦後培われたコンセプトを
次世代に継承する使命**

ギャラルホルンの主力機、EB-06グレイズは、同軍のモビルスーツ開発コンセプトの完成形といえ、しばらくは新型機開発の必要性はないとまでいわれていた。

治安維持を主体とする組織にとっての主力モビルスーツとは、厄介戦時と異なり、存在自体が抑止力として機能していればよく、さらにパイロットことの実力差を問わず安定した性能を維持し、旧型機を圧倒できればよかった。

だが、鉄華団が引き起こしたエドモンテンでの戦いで、従来の考え方は根底から覆されることになる。これまでギャラルホルンがモビルスーツ開発で重視していた、機体性能、操縦性、運用性を含めた総合的なコンセプトの向上は、鉄華団が擁したガンダム・フレームの画には意味をなさなかった。以前より熟練パイロットからは、グレイズよりも突出した性能を求める意見があったことは事実で、一部のパイロットがEB-06Sシグヴァルペ・グレイズに賛成していたのは、わかりやすい例といえるだろう。

こうした点を踏まえて開発されたEB-08レギンレイズは、数ある進化の方向性から、対モビルスーツ戦の向上に主眼を置いたプランが採用された。そのために重火力、重武装、高出力という3本柱が目標とされ、フレーム強度の再計算や、過去のデータをフィードバックするとい

マルチウェポンバック

ノーマルバレル



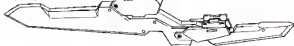
グレナードランチャー



ロケットランチャー



ソードユニット



ライフル本体



ライフル用フック



ガンレット



ライフルソードモード



ライフルモード



宇宙用ブースター



★▲グレイズのものとは比べると、アームによる接続方式は異なるが、スラスター本体を装甲で覆ったような形状に改められている。アームの可動軸も増設され、フレキシブルな動きが可能となった。

ブースター本体

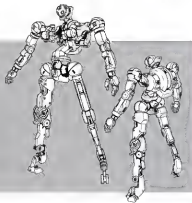
レギンレイズ
指揮官機

頭頂部に長距離通信用のブレードアンテナを挿入した。指揮官用の機体である。レギンレイズ自体の数はまだ少ないが、グレイズの後継機らしく指揮官用の機体も用意されている。本機の型式番号は本機に「01」の付いたLB-08aが割り振られている。



レギンレイズ・フレーム

胸部中央にコックピットブロックを収容する点には変わらないが、胸部や大腿部など大トルクが必要な部位の関節部分が球形となっている他、グレイズ・フレームよりもさらに洗練が進み、最適化が図られている。胸部のセンサー部分もグレイズでは大型垂直式だったが、本機では3つの複眼型に変更されている。



★ライフル本体に、各種設備を取り付けることで、射撃から格闘戦まで対応可能なウェポンバック。ライフルの口徑もアップし、威力が向上し、マガジンは従来体の右側に付く。多彩な用途を非常にシステマチックに実現した。対MS戦を要した長兵といえる。

足裏

足かと部分のパーツは展開式になっており、転機時には展開して接地面積を増やし安定化を図っている。



転機時



転機時

がれていくのだろう。組織としてギヤルホルンの体制が盤石である限り、グレイズ、そしてレギンレイズと続く系譜は受け継がれていくのだろう。

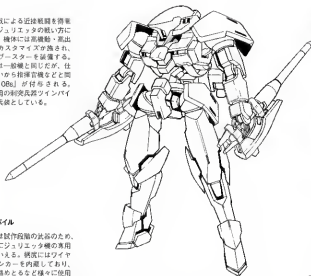
「マクギリス・フアード事件」以降、より民主的な組織へと生まれ変わったギヤルホルンの式章においても、象徴的に展示されていたのはレギンレイズだった。

「マクギリス・フアード事件」以降、より民主的な組織へと生まれ変わったギヤルホルンの式章においても、象徴的に展示されていたのはレギンレイズだった。

一般兵であっても、壁でも抑止力になるというギヤルホルンが目指したモビルスーツ開発コンセプトと、パイロットの個性に特化するガンダム・フレーム的な方向性は、相反するものに見えるが、両者のバランスを上手く両立させたのがレギンレイズといえるだろう。

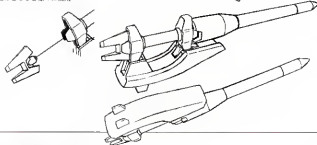
「マクギリス・フアード事件」以降、より民主的な組織へと生まれ変わったギヤルホルンの式章においても、象徴的に展示されていたのはレギンレイズだった。

◆白兵戦による近接戦闘を得意とするジュリエッタの戦い方に合わせ、機体には高機動・高出力化のカスタマイズが施され、宇宙用ブースターを装備する。外観上は一般戦と同じだが、仕様の違いから指揮官機など同じ「EB-08s」が付与される。近接戦闘の制圧兵器ツインバイブルを主兵器としている。



ツインバイブル

機体では試作段階の試作のため、実質的にジュリエッタ機の専用兵器といえる。機体にはワイヤー付アンカーを内蔵しており、相手を絡めとるなど様々な使用できる。



EB-08s

レギンレイズ
ジュリエッタ機
REGINLAZE

パイロット ジュリエッタ・ジュリス
機 名 ギャラクシオン



NO
19

機 名
試作機

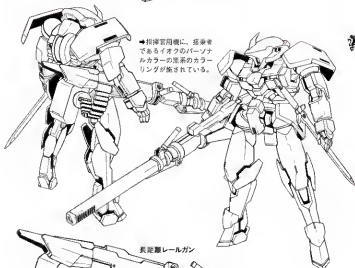
試作機
ジュリエッタ

ジュリエッタの特性を活かし 高出力+近接戦闘に特化

EB-08レギンレイズをベースに、アリアンロッド艦隊所属のパイロット、ジュリエッタ・ジュリスの要望を反映したカスタマイズ機。近接戦闘を重視し、さらなる高出力化と、機動性の向上を目指した。また武装には試作兵器のツインバイブルなどを採用している。

鉄華団のASW-G-08ガンダム・バルバトスルプスとの戦闘でも互角の戦いを見せ、機体コンセプトの有用性と、ジュリエッタのパイロットとしての資質を証明した。

◆指揮官用機に、近接者であるイオクのパーソナルカラーの塗装が施されている。



長距離レールガン

ナイトブレード

◆長距離射撃用の電磁砲。クリュー以外で発生したMA暴走事件の際、イオクが持ち出した。

◆イオクの性格が色濃く反映されたと知られる格闘戦用の重武装。形状はグレイズリッターと同一のもの。



EB-08s

レギンレイズ
イオク機
REGINLAZE

パイロット イオク・クジャン
機 名 ギャラクシオン



NO
20

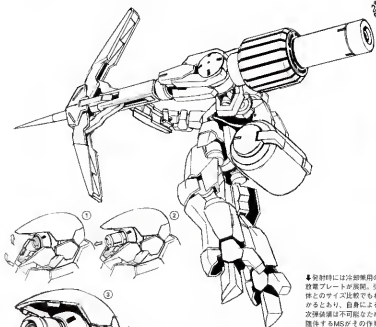
機 名
試作機

試作機
イオク

部下の進言のもとに 選択された長距離支援型

セブンスターズのクジャン家当主、イオク・クジャンが搭乗するレギンレイズ。長距離支援用に特化したタイプで、試作段階ではあるが長距離支援用レールガンを携行している。そもそも支援型への仕様変更は、クジャン家に仕える部下の進言によるもので、当主を危険な前線へ送らないための配慮ともいえる。

近接戦闘に特化しているジュリエッタ機とは、まったく異なる方向性といえ、レギンレイズのコンセプトの柔軟性がうかがえる。



ダインスレイヴ仕様 グレイズ

GRAZE

パイロット アリアンロッド
機体兵士
所 属 ギャラルホルン

NO.
21

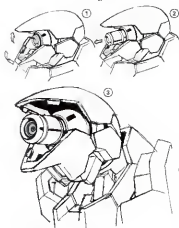
フレーム	グレイズ・フレーム
機体色	
武器	
機体サイズ	

禁忌をよみがえらせる ダインスレイヴ運用機

厄祭戦時代に対モビルアーマー戦の切り札として運用されていた質量兵器ダインスレイヴ。

戦後は他勢力に渡ることを恐れたギャラルホルンが、意図的に禁止兵器としてきた。だがモビルアーマーの復活など、不測の事態を想定して、ダインスレイヴを稼働できる体制が維持されていたことは言うまでもない。

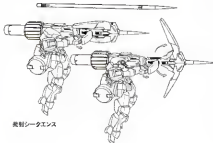
このダインスレイヴの運用に特化した専用機体は、EB-06グレイズをベースとした移動砲台と呼べる機体である。左腕部はダインスレイヴ射撃用の電磁投射砲へと置換され、頭部には精密射撃用のセンサーが採用されている。なおダインスレイヴ弾頭の大弾薬充填や給弾作業は、部隊に帯同するAEB-06Lフレック・グレイズによって行われる。



センサー展開時

頭部には長距離射撃専用の望遠センサーが内蔵され、射撃時に展開する。通常のグレイズとは異なる部分でもある。

弾体サイズ対比



装弾シタランス



頭部

通常のグレイズと比べ、マスク部分のチンガードが特徴的。MSによる近接戦闘を主に選んだ戦術だろう。

EB-06G グレイズシルト

GRAZE SCHILD

パイロット アリアンロッド
機体兵士
所 属 ギャラルホルン

NO.
22

専用大型
ハルバード

アリアンロッド機隊が運用するグレイズのカスタム機で、大型の専用シールドとハルバードを装備した機体。重力下における都市や微拠点の制圧を主な任務とし、集団戦闘を得意とする。火星本部に立て籠る熱拳団への攻撃時、前衛を務めた。その際、砲撃などの火力支援はモビルワーカー部隊が担った。なお、「シルト」はドイツ語で盾の意。

フレーム	グレイズ・フレーム
機体色	白・赤
武器	専用大型ハルバード
機体サイズ	大型シールド

パイロット
ギヤラルホルン



EB-08)jc

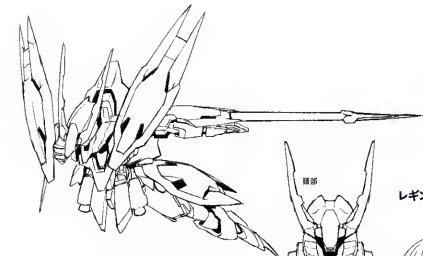
レギンレイズ・ジュリア

REGINLAZE JULIA



NO.

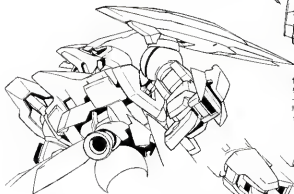
23



頭部



▶頭部頭部のセンサーから突き出た『ツノ（フレードアンテナ）』が特徴的である。正面のシルエットは竜のようだ。



胴部の展開



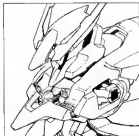
マニピュレータークロー

慣行式の武器類を扱わないためか、マニピュレーターもクロー式で機能も必要最低限に抑える程度。

▶頭部ブースターユニットは大腿部のバインダーを介し足首部分（関節部）から分離、展開が可能。イミューズとしては至極普通な構造である。

▶胴部プラットフォームは大きく異なっているものの、機体の基本的なハンチングの関節機構などは、ベース機であるレギンレイズと同様である。

コックピットハッチ



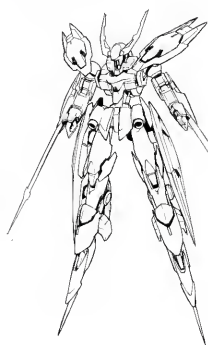
機動性を極限にまで追及し恐るべき「悪魔」に挑つ

激化するモビルスーツ戦に対応し、現主力モビルスーツであるグレイズの進化系としてギヤラルホルンが参入したのがレギンレイズであった。だがガンダム・バリエーションをはじめとするガンダム・フレームの力は、想定を上回っていた。

そのため、みずから築いた厄祭戦後の300年の歴史を肯定し、かつ阿頼耶識をも搭載した進撃を制することができた。新たなグレイズおよびレギンレイズの乗組が必要だったのだ。

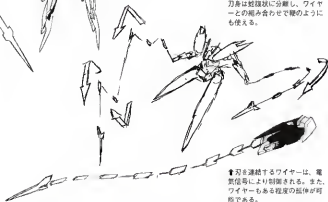
アリアンロッド艦長のヤマジン・ト・カ技術部長らの開発チームを中心に、レギンレイズのさらなる性能向上を目指した方向性が模索される中で、特に高出力・高機動戦闘を目的として導き出された進撃形が、レギンレイズ・ジュリアである。試験パイロットにジュリエッタ・ジュリアスが内定した際に、試作機におけるギヤラルホルンの慣例（機体名格の一部にパイロットの名前を取り入れる）に倣って、レギンレイズ・ジュリアと名付けられた。

汎用型のグレイズや、レギンレイズには「誰にでも扱いやすい性能」というコンセプトが根底にあるが、ジュリアは真逆の設計思想を取り入れている。すなわち高い技量を持つパイロットの提昇を前提として、扱いやすさを犠牲にし、性能向上を目的というものだ。それはガンダム・フレームのコンセプトにも近いもの



ジュリアンソード

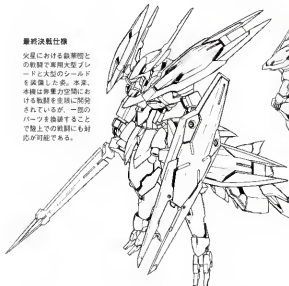
パイロットたるジュリアの名を冠した本機の主兵器である。先端を本機内のホールドで握った刀身は刃渡りに分離し、ワイヤーとの組み合わせで鞭のようにも使える。



電気を流したワイヤーは、電撃信号により制御される。また、ワイヤーもある程度の延伸が可能である。

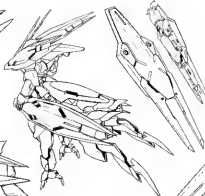
最終決戦仕様

火星における敵軍団との戦いで専用大型ブレードを装備した姿。本来、本機は非重力空間における戦いを主眼に開発されているが、一部のパーツを換装することで陸上での戦闘にも対応が可能である。



専用大型シールド

防弾だけでなく先端部のクローによる打突攻撃も可能な特殊なクロー部分の間にアンカーを、裏面には牽制用のバルカンを内蔵する。



専用大型ブレード

刀身を一体化して手持ち式にした専用の格闘戦用の武器。そのため本機のみレギンレイズのマニピュレーターに換装している。



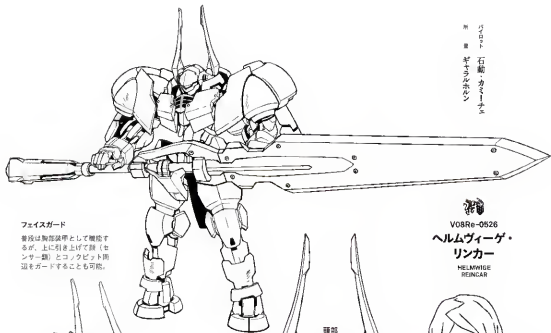
この戦いで結果的にガンダム・バルバトスの最期を見る役目となったことで、レギンレイズ・ジュリアは歴史に名を残す機体になったといえるだろう。

この戦いで結果的にガンダム・バルバトスの最期を見る役目となったことで、レギンレイズ・ジュリアは歴史に名を残す機体になったといえるだろう。

その一方、ベースはレギンレイズ・フレームであるため、腕部の換装や脚部構造の堅固により、様々な戦況に対応するフレキシビリティも併せ持っている。実際に火星での鉄軍団との最終決戦では、脚部ユニットを展開し地上戦闘用とし、通常マニピュレーターと専用大型ブレードを装備した仕様で臨んでいる。

ともいえる。脚部フレームから延長するように増設されたメインスラスターをはじめ、各部に推進器を増設した姿は、フレーム性能の極限にまで機動性の向上が図られたことを想像させる。パイロットの身体感覚に寄せて、機体の四肢を延長すること自体は珍しいが、グレイズ・フィンでもその有用性は証明されている。本機は同類部派非搭載ではあるが、グレイズ・フィンの戦闘データが様々な反映された。

パイロット
石動・カミーナ
ゼノラル・ルン



フェイスガード

首元は胸部装甲として機能するが、上に引き上げて顔（センサー類）とコックピット周辺をガードすることも可能。



頭部



V08Re-0526

ヘルムヴィーグ・リンカー

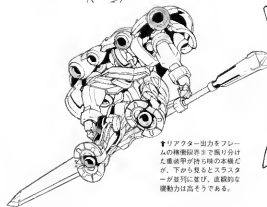
HELMWIGE REINCAR



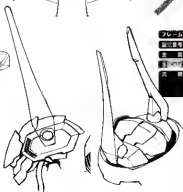
NO

24

フレーム	ヴァルキリア・フレーム
機体番号	V08Re-0526
生産	(21世紀前半)
開発	(不明)
機体	(電撃)
機体	(ヴァルキリア・フレーム)
機体	(リネン・ヴァルキリア)



リアクター出力をフレームの構造体まで振り分けた重装甲が特徴の本機だが、下から見るとスラスターが並列に並び、流線的な運動力が高そうである。



機中を想起させる2本のツノ状パーツ（電撃機）が特徴的。防衛力も“雷”のように重装甲化されており、防衛力が高い。

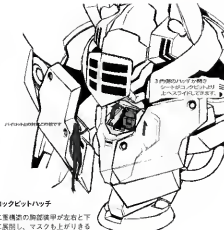
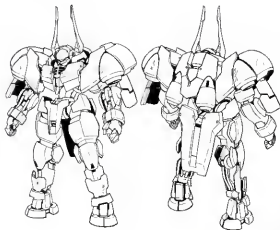
本機は厄祭戦時代に生産されたヘルムヴィーグそのものではなく、あくまで機体のために新たに作られた、いわば「厄祭（ヘリンカー・ネーション）機」。マクギリス・フアリドが所有していた姉妹機、グリムゲルデのヴァルキリア・フレームに、厄祭戦時代のヘルムヴィーグのデータをもとに再現したものである。

ヘルムヴィーグは、フレームの稼働限界近くまで増強された装甲により、モビルアーマーを機体で抑え込

抗するためのモビルスーツ開発は、大きく2つの方向性が示された。強大なリアクターと、両腕に搭載したガンダム・フレーム、かたや機動性とエネルギー効率の向上に主眼を置いたヴァルキリア・フレームである。どちらも高いポテンシャルを秘めていたが、選択されたのはガンダム・フレームだった。

戦後、ヴァルキリア・フレームはグレイズの始祖となり、厄祭戦では歴史の表舞台には立てなかったものの、効率やバランスのよさが求められる時代には、ガンダム・フレームと立場が逆転することになる。

天使を狩る大剣を携えたヴァルキリアの可能性

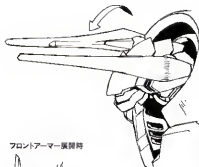
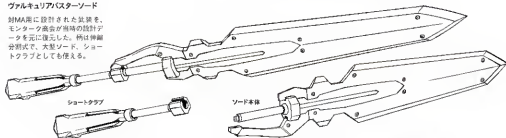


コックピットハッチ

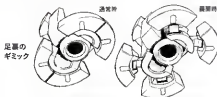
二重構造の胸部装甲が左右と下に展開し、マスクも上がりきる形で内部ハッチが開く。乗降時、シートは上方へスライドする。

ヴァルキュリア・バスターソード

対MA用に設計された装束を、モンターク商会が当時の設計データを元に復元した。柄は伸縮可変式で、大型ソード、ショートクラブとしても使える。



フロントアーマー展開時



足裏のギミック

電撃角

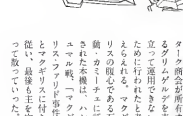
該部の電撃角は可変式で、相手を捕まえ装甲の隙間に角を突き刺し、内部構造を電撃で焼き切り破壊する、一種の離し武器である。作中では使用される機会はない。

ヴァルキュリア・フレーム

ヘルムヴィーグは、グリムゲルデと同じヴァルキュリア・フレーム採用MSである。そして右腕が従来の機体とは異なっていたグリムゲルデベースに、ヘルムヴィーグタイプへと改良した機体である。そのため略称に「リンカー」が付けられている。

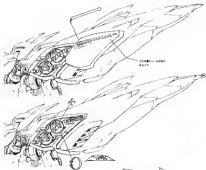


●関節部中央の装甲はアームとして展開され、ヴァルキュリア・バスターソードのマウントになる。クランプ部分はスライドする。



このようにヘルムヴィーグは、特に対モビルアーマーを強く意識した仕様の機体である。今回の偽装は、ギザルホルン所属の身ではモンターク商会が所有するグリムゲルデを表立って運用できないために行われたと考えられる。マクギリスの腹心である石前・カミナチに託された本機は、ハジマル戦、「マクギリス・フリード事件」とマクギリスに付き従い、最後も王を守った。

む戦法を想定している。グリムゲルデがリアクター出力を機動性中心に分配していたことに対し、ヘルムヴィーグ・リンカーではフレーム出力をメインに分配するよう再構築されている。またメイン武器となる超大型剣、ヴァルキュリアバスターソードも対モビルアーマー用に設計されたものだ。



ハッシュマル
HASHMAL

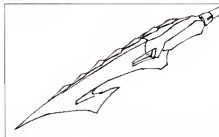
NO.
25

機体	ハッシュマル
機体番号	ハッシュマル
機体タイプ	戦闘機
機体サイズ	約10m
機体重量	約10t
機体色	黒・白・青

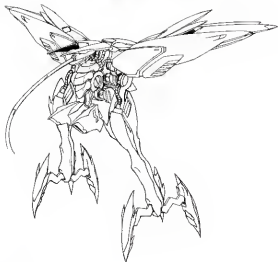
エネルギー供給システム

マイクロウェーブによりブルー・マへ給電するためのシステム基盤。前部装甲のハッチ裏にはスライドルが隠れられ開閉する。

超硬ワイヤーブレッド



▲常電でも微電流によって自在に曲がる強靱な特殊合金製のワイヤーと、先端部の超硬度の刃を組み合わせた強力な近接戦闘武器。これは厄祭戦時の特殊であり、現在では再現が不可能である。後にバルバトス・スレックスの装備として用いられることになる。



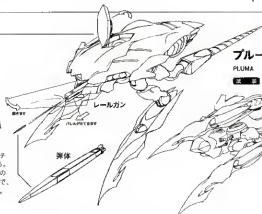
スラスター



給電部



▲機体上部にはハッチのような給電部がある。ここにハッシュマルからのマイクロウェーブ照射で、エネルギーを供給する。



ブルー・マ PLUMA

機体サイズ

▲下から見た図。通常移動はホバリングで行い、トリル形状の足は歩行時には引く形で移動する。機体各部に設けられたスラスターにより機敏な動作が可能である。

を思わせる。

▲Aによる超絶的な機動は、リミッター解除を行ったガンダム・フレームでも倒すことは難しく、作中のバルバトスの戦いぶりからも厄祭戦がいかに人類にとって過酷だったかを思わせる。

ハッシュマルの名称は、天使の位階の中でも、第四位の階級「主天使」に属する天使に由来する。本機は地上用だが、他に宇宙用機体などが存在していたと想定され、他の天使の名前を冠していたと思われる。機体の構成要素は、モビルスーツと同様であり、高硬度レアアロイのフレームにナノラミネート・アーマー、動力源としてエイハブ・リアクターを搭載する。

だが火星で発見されたハッシュマルのように、エイハブ・ウェーブを連断する効果のある火星・ハイ・ファイターが偶然発見されることは、想定外の事態だったに違いない。

約300年前に終結した大規模戦争、厄祭戦の元凶は、A.I.を搭載した自立型戦闘兵器の暴走だった。やがてモビル・アーマーは自ら進化と増殖を始め、人類は最大の危機に直面した。厄祭戦は地球圏だけでなく、火星や宇宙という広範囲に及んだため、モビル・アーマーの動力源であるエイハブ・リアクターから発生されるエイハブ・ウェーブを頼りに、地道な追跡作業が行われ、認識できる範囲での機体は駆除された。

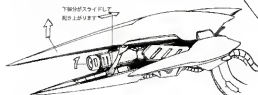
だが火星で発見されたハッシュマルのように、エイハブ・ウェーブを連断する効果のある火星・ハイ・ファイターが偶然発見されることは、想定外の事態だったに違いない。

約300年前に終結した大規模戦争、厄祭戦の元凶は、A.I.を搭載した自立型戦闘兵器の暴走だった。やがてモビル・アーマーは自ら進化と増殖を始め、人類は最大の危機に直面した。厄祭戦は地球圏だけでなく、火星や宇宙という広範囲に及んだため、モビル・アーマーの動力源であるエイハブ・リアクターから発生されるエイハブ・ウェーブを頼りに、地道な追跡作業が行われ、認識できる範囲での機体は駆除された。

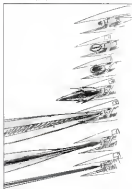
世界を恐怖に陥れた
殺戮兵器の再臨

ビーム発射口

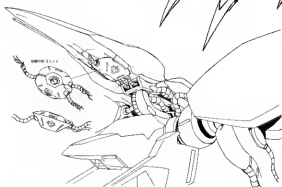
ビーム発射時は、銃部ユニットの下側部分がスライドし、遠射して上部が動き上がり砲口部が露出。射撃を行う。



エフェクト参考



●ビームの発射エフェクトの参考用設定案。金7段階の工程を経ていく。



制御中継ユニット

ハシマルの機体背面に設置されている装置。外部に露出する形なので機体側に見えるが、本体装甲はMSと同じナノラミナーマを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシマルとブルーマの連携により、直捷叩くのは至難の技だ。

本来、モビルアーマーを発見した際には細心の注意が払われる必要がある。だが、火撃によりオクタ・グジャンの不用意な攻撃により、ハシマルは寛解した。たった1機でありながら、その恐怖を刻み結果となったのである。

ハシマルの機体背面に設置されている装置。外部に露出する形なので機体側に見えるが、本体装甲はMSと同じナノラミナーマを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシマルとブルーマの連携により、直捷叩くのは至難の技だ。

ハシマルの機体背面に設置されている装置。外部に露出する形なので機体側に見えるが、本体装甲はMSと同じナノラミナーマを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシマルとブルーマの連携により、直捷叩くのは至難の技だ。

ハシマルの機体背面に設置されている装置。外部に露出する形なので機体側に見えるが、本体装甲はMSと同じナノラミナーマを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシマルとブルーマの連携により、直捷叩くのは至難の技だ。

ハシマルの機体背面に設置されている装置。外部に露出する形なので機体側に見えるが、本体装甲はMSと同じナノラミナーマを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシマルとブルーマの連携により、直捷叩くのは至難の技だ。



運動
エネルギー弾
弾体



運動
エネルギー弾
発射口

●機体背面に内蔵されているハシマルの射撃兵器。射出される運動エネルギー弾自体にも推進器があるため、ロケット式の機と比べるとどこか、ダイナミックな感じの威力はないものの、その一撃は強力だ。

鉄華団の新型 モビルワーカー

TEKKADAN MOBILE WORKER

機体番号	TK-56
全高	3.5m
全幅	2.0m
エンジン	オーニング
武装	60mm機関砲 110mmロケット弾

組織も拡大し資金を得た鉄華団は、タイワスからMSを多数購入している。だが、市街地などでの活動にMWは必要とされた。旧来型のMWよりも大型かつ高機動化したタイプを次々導入して部隊の拡充を図っている。新型MWの前面装甲は強化が付き武装増強も兼ねられ、火力も増強されている。乗乗人員は2名の複座式である。

機体後部にはロケット弾のポッドが2基あり、計12発の110mmロケット弾を装備。

機体両側に2門装備する60mm砲のマグジン。装填数は12発で弾種は密着弾など。

コックピット全景

新型MWのTK-56と旧型のTK-53との最大の違いは、複座式の採用だ。旧型でも作降実用の複座式があったが、それと比べても操作性などは改善されているようだ。これは鉄華団自体で何機も運用の経験を積んだこと、人員の増加などの要因と関わっているだろう。

コックピットシート

モビルワーカー (MW) & その他の車両

NO.

26

MSはまったく異なるメカとして、「鉄直のオムニバス」においては重要な役どころを担う場面も多かったMW。第2期では、MSの第1期からの進化が見られたように、MWでも似た進化が見られた。ここでは、MS以外の世界観を彩るメカの数々を紹介していく。

サイズ対比

前脚部の車輪

鉄華団の 新旧MWくらべ

鉄華団の新型MWと旧型MWを比べると、まずは機体サイズが異なる。これは資金面にも余裕がある、より高性能な武装や機体強化を兼ね、より戦術力の高い機体を購入できたということだろう。それでもギャラルホルンで運用されるNK-17と比べると一回り小さい(NK-17の全高は6.3m)。また武装は30mm機関砲から60mm砲になり大型化している。エンドモントンでの戦いでは60mm連射砲を搭載したMWを投入していたので、そうした戦況も考慮されたためだろう。

新型MW TK-56

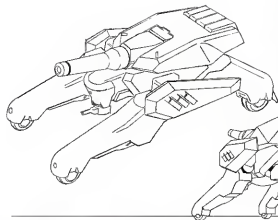
旧型MW TK-53

全高 3.5m

全高 3.5m

◆シルエットでみると、全高はそれほど大型化したわけではないが、前後幅が増えているのがわかる。重量は約22%増えた。

◆サイズはコンパクトで運用もしやすいが、やはり単純な戦術力や連射火力の面では、大型のMWに勝ることが多い。



機体上部に大型の砲塔、コックピットブロックに対人機銃、左右にバインダーを備えるなど、ギョラルホルンのMWと似たシルエットを持つ。サイズも標準型の新型MWより大型である。運用する夜明けの地平線団らしい、火力とパワーを重視したMWである。

夜明けの地平線団 モビルワーカー

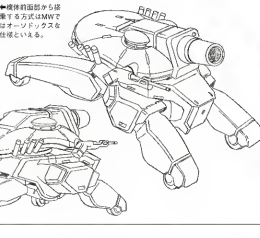
DAWN HORIZON CORPS
MOBILE WORKER

機体番号	040-02
全長	4.1m
全高	2.5m
重量	17,000kg
出力	11500W
武装	60mmコックピットランチャー

コックピット全景



機体前面部から搭乗する方式はMWではオーソドックスな仕様といえる。



コックピットハッチ



SAU モビルワーカー

SAU MOBILE WORKER

機体番号	040-01
全長	4.0m
全高	3.1m
重量	15,000kg
出力	10,000W
武装	60mmコックピットランチャー

4大経済圏のひとつSAUがアープラウとの紛争時に運用したMW。短砲身ながら大口徑の200mm砲を搭載している。基本的に市面戦や砲撃戦を主眼としたタイプといえるだろう。また、砲塔部のサイドには榴弾や煙霧弾なども発射できる多用途ランチャー計8基を備える。コックピットは機体下部正面に掛けられている。

偵察戦闘機 (SAU)

SAUで運用される機体式の偵察戦闘機。機体下部には大型の偵察用ポッド、ミサイルなどを装備。SAUの機体がエイハブ・リアクターの干渉により墜落したことが、アープラウとの戦いの引き金となった。

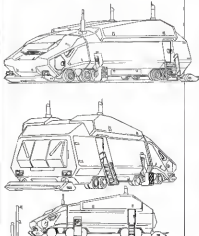


コックピット



SAU戦闘指揮車

アープラウとの紛争時、SAUが運用していた戦闘指揮車。全長約16mの大型車体には中径タイヤを採用しており、前部を駆動する。移動司令部といった使用法が主。SAUから諜報を依頼されたマクギリスもこの車両を利用した。



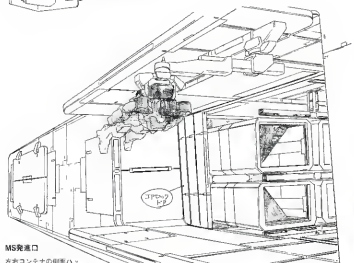
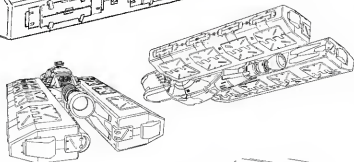
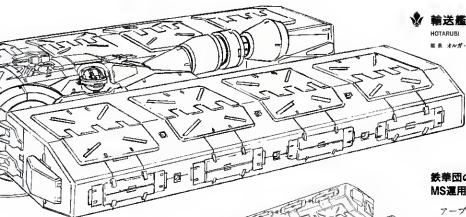
アトラの車

非常にクラシックな外観のアトラの車。フェンダーミラーや枕元のあるワイパー、3ペダルのマニュアルなど古い仕様だ。アトラは運転する時には、シートを思い切り前に出しているようである（「ペダルに足がどかない」）。





NO.
27



MS発進口

左右コンテナの側面ハッチは、それぞれMS発進口にもっており、同時出撃が可能となる（この発艦能力は他艦と比較しても驚異的）。カタパルト式ではないが、クレーンによって若干の初期加速を得られる。

イザリビと艦艇用ハンガーの対比

鉄華団の強襲装甲艦イザリビ（元CGSのウィル・オー・ザ・ウィスプ）と宇宙艦艇用ハンガーとのサイズ対比を描いた設定画。このハンガーは、脱官共済の仕様規格で、多くの施設で同型のものが用いられている。

ブリッジ要員を務める年少組

アラタ

エンカ

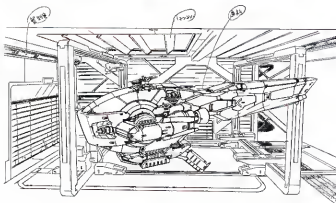


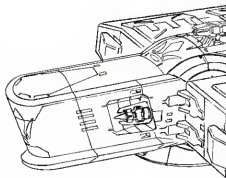
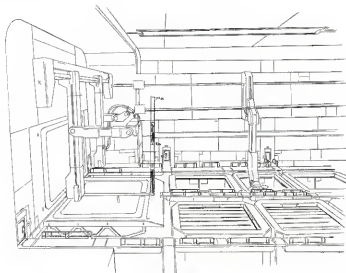
●共に鉄華団の年少組でネタルビのブリッジ要員を務める。主に指揮をしていたユージンのサポート役である。

鉄華団の新たな船 MS運用にも長けた輸送艦

アープラウの軍事顧問となり、組織としての規模が拡大した鉄華団が新たに配備した輸送艦。強襲装甲艦＝いわゆる汎用戦艦をコアに、両サイドに巨大な2つの大型コンテナを配する形で構成される。自衛用の砲などは備えるが、戦闘力よりも輸送力を重視し、実戦的なMS運用母艦としての機能も持つ、ある意味鉄華団らしい艦だ。

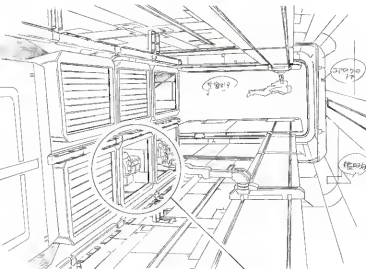
アリアンロッド艦隊との戦闘においては、ダインスレイヴにより大きな損傷を受け、艦は放棄されることになった。それに伴い、ダインスレイヴ装艦のフラウロスで敵艦を狙う作戦で、コンテナにナノミラージュを備載し圈として使用された。なお、旗艦の狙撃には失敗し、ホタルビも失うこととなったが、鉄華団や革命軍の撤退の時間稼ぎには成功した。





MSハンガー

船体の拡大によってMSの配備数も飛躍的に増大した鉄軍団にとっても必要十分なMS収容能力を持つ。当然、南島としてMSや物資の輸送も行うため、必要不可欠な艦船といえるだろう。搭載されるMSはボックス状のコンテナに収められており、搬出作業や出撃時には、コンテナ内に設置されているレール移動式クレーン（機能として母体イースト式機形クレーンに近い）でMSを取り出し、エアロックと隔壁を経て船外へ運び、という方式を採用している。

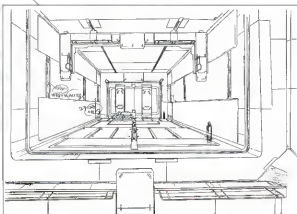


エアロックドア閉鎖状態



MS収容コンテナ

MSはハンガー側面のボックス型コンテナに収められている。各ボックス内で整備などの作業が可能だ。宇宙空間内に入ると気圧は低く、キックやウォークのように見える部分（上写真）は艦の進行方向に対し水平になっている。



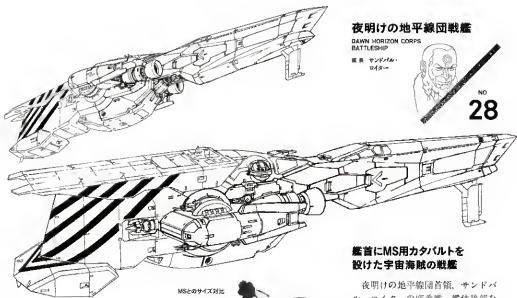
夜明けの地平線団戦艦

DAWN HORIZON CORPS
BATTLESHIP

艦長 サンドバル・ロイター



NO
28



艦首にMS用カタパルトを 設けた宇宙海賊の戦艦

夜明けの地平線団首領、サンドバル・ロイターの座乗艦。艦体後部などの形状から見ると、イサリビなどと同様に強襲装甲艦をベースにした改裝艦と見られるが、艦首形状は大きく異なり、宇宙海賊らしい運用姿勢も垣間見える。特に艦首上部に設けられているMS用上甲板は、同時代の艦艇では両舷や下面部に設置される例がほとんどの中、特異な例といえるだろう。宇宙海賊という組織柄か、奇襲や展開能力を重視した結果なのかもしれない。

夜明けの地平線団と鉄華団の戦闘においては、最終的に首領のサンドバルが捕えられ、艦も拿捕された。ただし、艦などはギャラルホルンが接収しているため、ブルワーズとの戦闘時のように鉄華団の手に渡ることとはなかった。

MSとのサイズ対比



甲板からのMS発進

MSは上甲板から発進する方式。ブリッジ前にはエレベーターがあり、下部のデッキからMSを運搬、射出する。MS射出時はプラストリフレクターが立ち上がる。

夜明けの地平線団の汎用戦艦

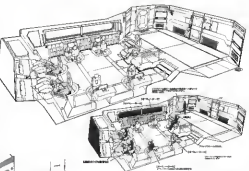
サンドバルの座乗艦以外にも多くの艦艇が夜明けの地平線団で運用されていた。ただ、特殊な改造などは施されていない。



① ブリッジ

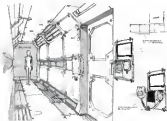
(オクトルビ、ハンマーヘッド、黄金のジャスレイ号、夜明けの地平線団艦艇)

✦ 近接戦時の強襲装甲艦をベースにしたイサリビやハンマーヘッドは、ブリッジのレイアウトや通路に共通部分が多いのは頷ける。また「黄金のジャスレイ号」のブリッジもイサリビなどとよく似た構成だ。このことから、ある程度の統一された規格があったことがうかがえる。



② 通路

(イサリビ、オクトルビ、ハンマーヘッドなど)



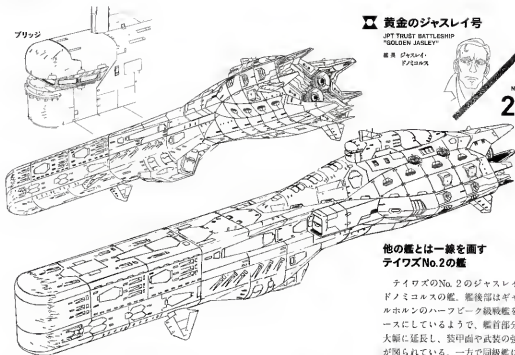
P.D.世界の戦艦にみる 共通規格

『オムフェン』の世界では、近接戦以降は、科学技術などの進歩が抑制されている。そのため過去（戦前や戦中）のものを使い続けるケースも珍しくなく、そこで運用される機械などには共通の規格や仕様が見られる。ここでは、そんな機械の共通項を紹介していく。

③ イサリビのブリッジ



ブリッジ



黄金のジャスレイ号

JPT TRUST BATTLESHIP
"GOLDEN JASLEY"

船長 ジャスレイ
ドノミコルス



No.

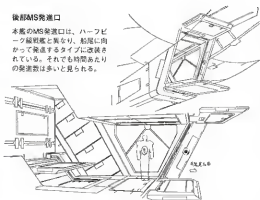
29

他の艦とは一線を画す ティワズNo.2の艦

ティワズのNo.2のジャスレイ・ドノミコルスの艦。艦後部はギャラルホルンのハーフビーク級戦艦をベースにしているようで、艦首部分を大幅に延長し、装甲面や武装の強化が図られている。一方で同級艦に見られる主砲などは装備されておらず、ブリッジの形状も異なり底部中央にMS推進口が設けられている。鉄華団との戦闘においては、三日目のバルバトスルプスにブリッジ部分を破壊され沈没。ジャスレイも死亡した。艦の実力が示されたとは言いが、同じティワズ傘下のダービンスや鉄華団が巨艦戦以前の強襲装甲艦を運用するのに対し、ギャラルホルンのハーフビーク級戦艦に近いものを調達、運用できる力は、曲がりなりにもティワズNo.2に上り詰めたジャスレイの実力だろう。

後部MS推進口

本艦のMS推進口は、ハーフビーク級戦艦と異なり、船尾に向かって発進するタイプに改造されている。それでも時間あたりの発進数は多いと見られる。

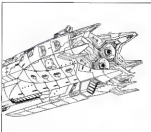


ジャスレイ・ドノミコルス

本艦の黄金のカラーリングとネーミングは、おそらく本人の趣味を反映させたものであろう。確謀を送らせたものの最期は宇宙の塵となった。

④ 黄金のジャスレイ号と ハーフビーク級の艦体後部 異速設計??

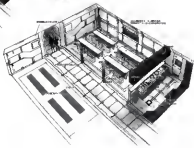
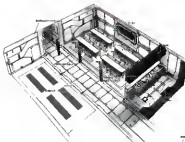
下図はギャラルホルンのハーフビーク級戦艦の後部のアップ。船に連結した大型スラスターと下部のMS用カタパルトを備えている。「黄金のジャスレイ号」はこのカタパルトがない。



⑤ 食堂・調理室 (改定版、ハンマーヘッド)

戦艦らしく収納可能な椅子とテーブルから構成される食堂。テーブルは1つにつき4人がけが基本。豆皿は、船室やモニターなど艦によって異なっている。

比較 イサリビの食堂



スキップジャック級戦艦

SKIPJACK CLASS

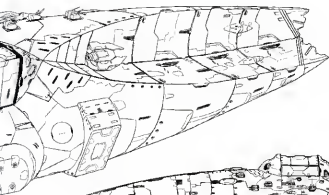
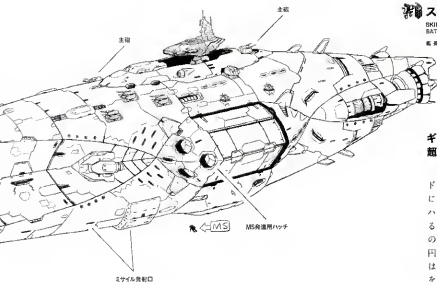
BATTLESHIP

艦長 ラスタル・エリオン



NO

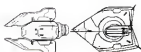
30



上面図

MS発進口ハッチ

両舷に3基ずつ設けられているMS発進口ハッチ。カタバルト（色の濃い部分）の一部は外側に露出している。MS発進口ハッチの蓋を優先していると思われる。後段は隠蔽が閉じられている状態。

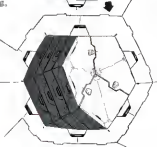


アンカー裏面



アンカー

巨大な艦に相応しい、ワイヤー付のアンカー。両舷に1つずつ装備され艦体とはワイヤーで連結され、ワイヤー基部にはある程度可動する。宇宙戦艦に共通した特徴である。



ギャラルホルンを象徴する超巨大戦艦

月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドの旗艦を務める超大型戦艦。全長にしてギャラルホルンの標準戦艦、ハーブピーク級の2倍のサイズを誇る。スキップジャック=カプオの名の通り、艦体の上下で対称に近い楕円状のシルエットを持ち、上下の別は高低限に留め、宇宙空間での運用を意識し最適化している。両舷艦に計6基のMS発進口を持つ。カタバルトも長大には見えないが、機体面ではハーブピーク級と大差はなく、MSの出撃には充分な性能だ。

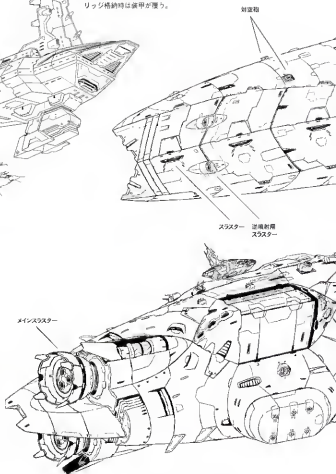
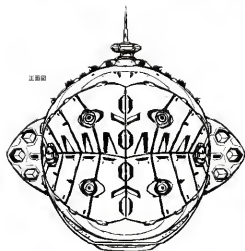
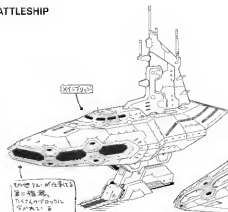
一方、主砲や対空砲の数だけで見ると、脆弱に見えなくもないが、艦首部分から胴部にかけて解放のミサイル発射口を備えており、艦載する多数のMSの戦術力を鑑みれば十分だろう。また、両舷に装備されたアンカーも縦格のサイズゆえ、これによる対艦戦闘も有効と思われる。

もともと、スキップジャック級に期待される大きな役割は、戦闘力もさることながら、旗艦としての機能と、被弾でギャラルホルンの力を知らしめ秩序を保つ、という象徴的な側面もあるだろう。革命軍によるクーデター時においても、直接的な戦力の中心ではなかった事からも明らかで、あくまで艦隊の中心で構えているのが大事なのである。

ラスタル・エリオン

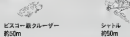
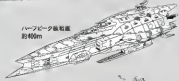
アリアンロッド艦隊司令として本艦に座乗指揮をとっていた。

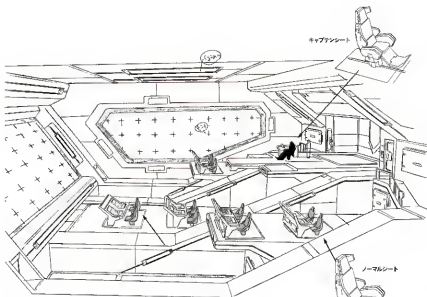




主要艦艇の 大きさ比較

鉄甲団のイサリビは全長約300m。ベースとなった強襲装甲艦一汎用戦艦は約340m。ギャラルホルンの標準戦艦であるハーフビーク級が約400m。イサリビが小振りな印象だ。これらの艦艇に比べ、スキップジャック級は全長約600mと雄偉。また、艦の形も種別形でホリユームがあるため、質量的には一般的な艦艇に比べても巨大である。まさに動く都市といっても過言ではない。

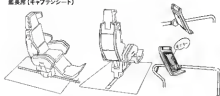




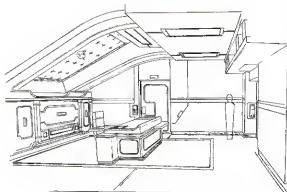
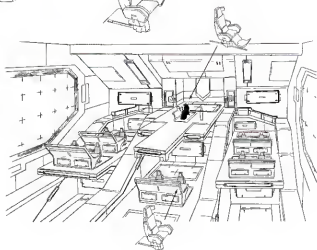
ブリッジ

ハーフピーク線などと比べても、メインブリッジは格段に広い。しかし高度にオートメーション化されているのか、オペレーターは12人である（艦長は除く）。ブリッジ中央の一番高い位置にはキャプテンシートがある。基本配置の構成はケラールホルン系と同じである。また各シートは基部にはレールがあり、前後で位置調整が可能。

艦長席（キャプテンシート）

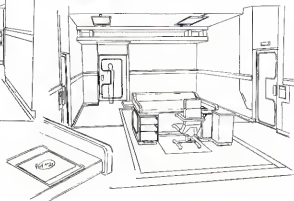


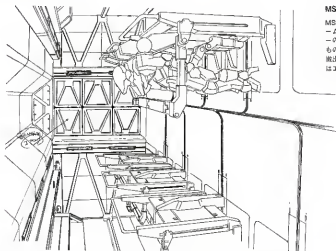
オペレーター席シート



艦長室

艦長専用個室であるラスタル・エリオンが艦内状態を行う部屋。客室というほどではないが、調度品には設備も備わっている。デスク右端には選込み式の流床がある。





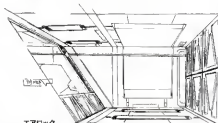
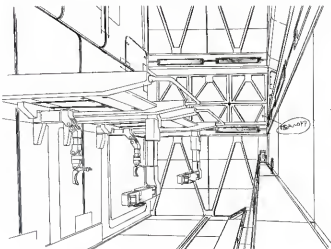
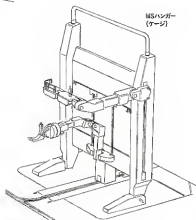
MS格納庫

MSの格納庫内は、MS本体を支えるアームと整備用アームを備えたMSハンガーのケージから構成される。ケージそのものの格納庫壁面には、カタバルトまで搬出する専用レールが見える。発進時にはエアロックを経てカタバルトへ向かう。

MSハンガー
整備用アーム



MSハンガー
(ケージ)



エアロック

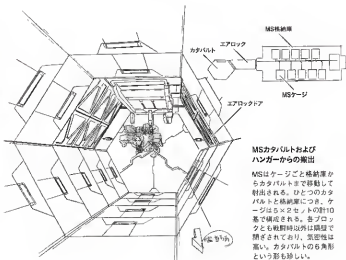
MS格納庫とカタバルトを繋ぐエアロック。前後に隔壁シャッターが設けられている。

はし ハーフピタ銀のカタバルト



格納庫
ヤマジン・トーカ

アリアンロッド付きのエンジンで技術部長。硬直性の高い機体も担当しており、ラストからの信頼も厚いようだ。閉鎖状態にも興味を示す。



MS格納庫
カタバルト
エアロック
エアロックドア
MSケージ

MSカタバルトおよびハンガーからの搬出

MSはケージごと格納庫からカタバルトまで移動して搬出される。ひとつのカタバルトと格納庫につき、ケージは8×2セットの計10基で構成される。各ブロックとも戦時時以外に隔壁で閉ざされており、気密性は高い。カタバルトの三角形という形も珍しい。

ART SETTING

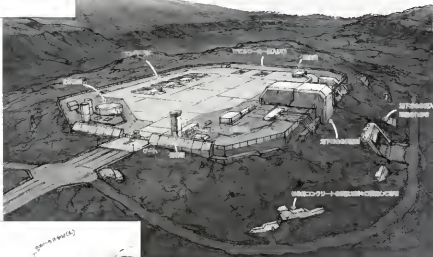
the second season

美術設定集

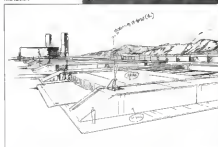


鉄軍団火星本部

火星のクリュセ郊外に位置する元CGS基地本部（上図）を鉄軍団本部として利用している点は変わらないが、周囲を広く造成しており基地内にもMS用の格納庫などが増設されている。



MS格納庫



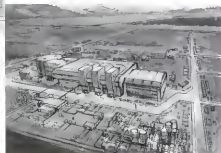
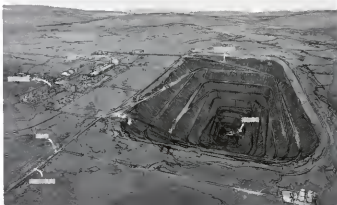
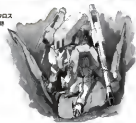
火星

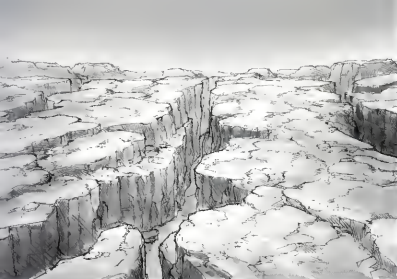
THE MARS

ハーフメタル探鉱場



◀◀アドミス商会のハーフメタル探鉱場の1つからカンダム・プラウロスが発見された（同じようにMAも埋まっていた）。この地が近景版での主要地の1つだった筈といえる。ちなみにハーフメタルは階段式の露天掘りで採掘されているようだ。

プラウロス
探鉱場



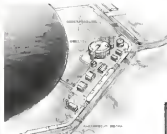
溪谷地帯

採銅場から復活を遂げたMAハシュマルのクリュセへの侵襲を食い止めるため、鉄軍団が防衛線を引いた溪谷地帯。

新採銅場プレハブ・燃料タンク

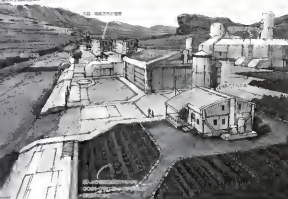


農場プラント



◀鉄軍団の活躍やライドの奮闘もなく、農場プラントはMAの放ったビームによって莫大な被害を受けた。新採銅場の促進施設はブルーマの軍団に襲撃された場所だ。

新採銅場の位置



新採銅場

ビスケットの祖母・叔の農場も鉄軍団との共同経営で規模がスケールアップ。敷地内にはクーテリアの復興した歴史館の展示館なども建設される。そんな農場内の一隅に三日月が神秘的に農作物を結んでいる要素がある。

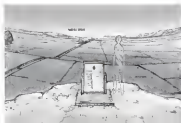


三日月の農場



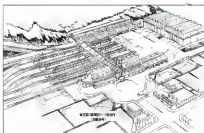
鉄軍団の墓標

新採銅場を見下ろす丘陵の上に、ひっそりと佇むように建てられた墓標の碑。亡くなった隊員たちの名前が刻まれている。



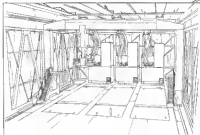
地球

THE EARTH



駅舎群(上=第1期、下=第2期)

MS用納庫内部



MS用納庫



鉄華団地球支部

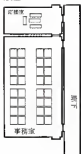
エドモントンの駅舎を利用した鉄華団の地球支部。第1期では一時的な支援用の中継基地だったが、第2期からは地球支部へと生まれ変わった。主な変更点はMS用納庫の増設など。

◆MWだけでなく、MSの運用も行う鉄華団には欠かせない設備の一つ。駅の用地の約1/4ほどを増築増設しており、かなりの機体の運用が可能だったはず。鉄華団の地球支部収容。この施設がどうなったかは不明。

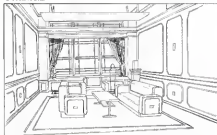
地球支部収容室



見取図



地球支部収容室



↑旧来の西洋式建築の内装と、整然と並んだ端末機器のギャップが不思議と調和している事務室。ラディーチェガコンソツとガラスと内流していい部屋でもある。

↑新築ということもあって、それなりに整っている応接室。アープラウ対SAL戦争後地球支部経理担当のラディーチェ・リロトと、事の裏を握るべく集まったユージンらが対峙した部屋。

鉄華団の野営地と野営用テント

広大な針葉樹林を切り拓いて設置されたであろう鉄華団の野営地。MS運用用のトレーラーに、アープラウと旧鉄華団のMWがズバリと並ぶ。戦況や人員用の簡易テントなども設置されている。



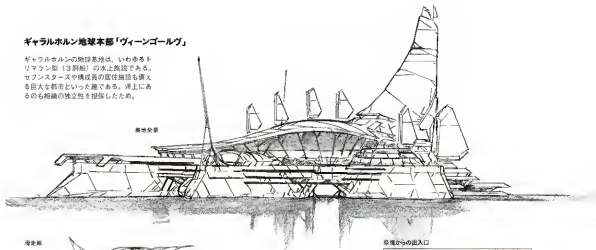
◆あくまで野営用なので居住性は最低限。寝るベッドだけでなく床に敷き雑するケースも。



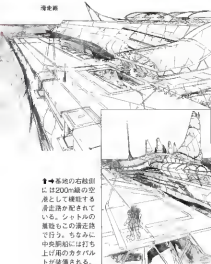
ギャラルホルン地球本部「ヴィーンゴールグ」

ギャラルホルンの地球基地は、いわゆるトリマラン型（3胴船）の水上施設である。セブンスターズや機成員の居住施設も備える巨大な都市といった趣である。海上にあるのも組織の独立性を担保したため。

基地全貌



海中航



↑基地の右舷面には200m級の空窓として機能する垂直窓が配されている。シタトルの船殻もこの構造で作り、ちなみに中央船艙には打ち上げ用のカタパルトが装備される。

原電からの出入口



パセアの乗機



↑船体内部の天井には出入口に通ずるハッチがある。

セブンスターズの会議室



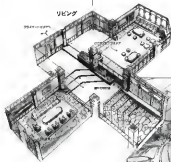
↑セブンスターズ施設が重なり、組織としての運営方針の決定や各種の指令などを行う場。議場の奥（手前）が、第一席のインテリ家の床であった。

阿蘭那島の
実業施設



↑とにかく巨大な施設であるため、阿蘭那島の実業施設やパセルの管理など、これ以外にも使われている部屋は多いのかもしれない。

リビング

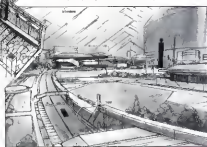


↑基地上部に設けつボードウィン室。リビング一つとっても広々としており、上流階級の暮らしの雰囲気がうかがえる。

操縦の船



ボードウィン室

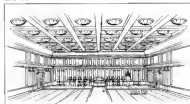


ぬいぐるみショップ



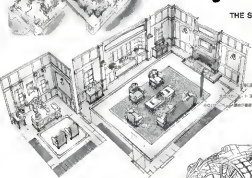
↑アジーとの買い物中、ラフタギとりで立ち寄った店。虎屋には駄楽南だけでなくショッピング施設も併設している。

乗式の例

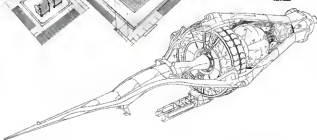


↑この列車は、新規加入のものを運べる列車以外にディフス構成員などが死亡した際の葬儀場としても使われる。

マクマードの
居宅と
リビング



流星

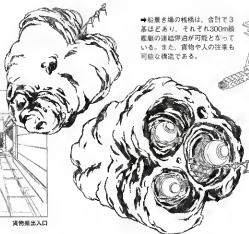


タービンの中継基地

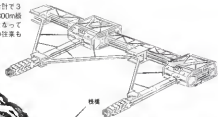
小惑星を利用したタービンの中継基地。施設部分は太陽を背にする形で設置されている。右手に突き出しているのは宇宙船用軌道。



貨物輸出入口



↑転送基地の軌道は、合計で3基はあり、それぞれ300m級の軌道の連結停止が可能となっている。また、貨物や人の往来も可能な構造である。

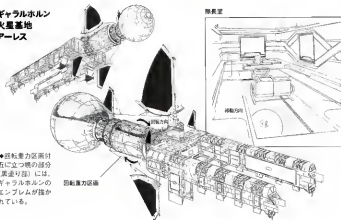


軌道



軌道と船のサイズ対比

ギャラルホルン 火星基地 アーレス



↑回転重力区画付近に立つ機の部分(乗客区画)には、ギャラルホルンのエンブレムが描かれている。

回転重力区画

乗客室



乗客室

↑↑アーレスは火星の衛星軌道上空に位置するギャラルホルンの基地の1つ。乗客が乗降を行う候客室や、乗客室などがある。



乗客室

宇宙

THE SPACE

アトラが作ったプレスレット

その他の小物・道具



◆最初は戦場に計く三日月のお守りとして、そして自身と敬愛するクーデリアのため、アトラが作った革製のプレスレット。紐を束ねるチャームは、それぞれをイメージした物(三日月=三日月、アトラ=桜、クーデリア=すずらん)を使っている愛らしい一品だ。

お弁当用のバッグ



第2期



第1期

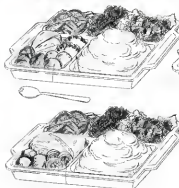
◆1イサリなどで戦闘場などのお弁当を配給するためのバッグ。じつは第1期から第2期を通じて同じものが使われている。

トゥモロコシの収穫カゴ

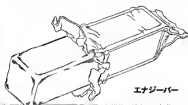


◆坂の農場で栽培されたトゥモロコシを収穫するためのカゴ。カゴの側面は金属製パーツでカバーされている。本体は革製の側カゴ。

鉄軍団の食事プレート



◆1主菜がポレンタ(コーンミールを粥状にしたイタリア料理)だが、煎蛋やサラダなどの充実が見て取れる。主菜以外のおかずの種類は、ロム・サルタド、キヌアサラダ、サナオリアスなど南米系が主派のようである。



エナジーバー



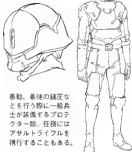
絶望的に膨大した鉄軍団らしく、戦時食のグレードもそれなりにアップしている。第1期では味が不明だったエナジーバー(栄養補給食品)も第2期では上から、チーズ、バナナ、パーベキューの3種の味があるようだ。それでも三日月は父星ヤシを常用していた。

ギャラルホルンの制式拳銃



ギャラルホルンの兵士が携行する自動式拳銃。弾薬数は10発で、現代のブローパイク式拳銃と構造などは同じのようだ。

ギャラルホルンのプロテクター装備



機動、暴徒の鎮圧などを行う際に一般兵士が装備するプロテクター類。任務にはアサルトライフルを携行することもある。

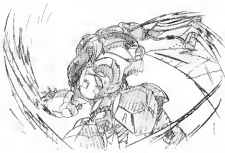
クマのぬいぐるみ

どちらもうフタが立ち寄ったぬいぐるみショップに陳列されていた商品。マユ毛のあるタイプは、確かに形に似ている?ショップの内装は右下図のとおりである。



ぬいぐるみショップ内装





INTERVIEW

HIROSHI ARISAWA

チーフメカアニメーター・インタビュー

有澤寛 &メカ原画セレクション Part.2

#37 クリシェ防衛編

「チャドのランドマン・ロディが回転をつけて、ハジメマルにハンマー・チギバーを投げる場面は、描いていて楽しかったです。この話数では44カットも描かせてもらいました」(有澤)

第2期から新たに 取り入れられた表現

第2期ではまず、第26話のガンダム・バルバトスルプスが降下する場面の原画を描画されたことですが、第1期からデザインも変わり、新たに工夫されたことはありましたか？

有澤 前よりも図が長いデザインになったこともあり、第2期が始まりましたが、第26話ではさっそくバルバトスの目が光っています(笑)。第2期で解禁された表現手法もあったのか？

有澤 第1期でも目は光っていましたが(笑)、第2期はガンダム・グシオンリベイクフルシティやガンダム・バエルなども目が光ります。やはり感情の表現がしやすいですし、光の色でイメージカラーもつけられます。「なぜ光るのか？」というのは答えちゃダメなんですけど(笑)、かっこいいですよね。第1期よりはメカアニメのオゾドックスな表現も取り入れて、戦闘に派手さを増したところはあります。

ガンダム・キマリスヴィンダー対バエルの、スラスト光が飛び交うような高速戦闘も第1期ではありえなかった表現ですね。監督から改善点の指示などがあつたのでしょうか？

有澤 監督からは第1期からあまり変えずにやっていたと言われたのですが、各作画監督さんの判断でエフェクトを

足したりはしていると思います。派手に見えるようになってますよね。

作画に力が入ったメカ戦が数話かかって続いたのも、第2期の特徴ですね。有澤 第2期の最初4話はずつと戦闘があり、第28話ではカット数も多いです。

メカシーンではバンク(再利用)はあつたのですか？

有澤 ダイナミック隊のグレイズのカメライアや、コックピットなど一部ではあつたと思いますが、少ないです。

座西1カットを描くのにどのくらい時間がかかるものなのでしょうか？

有澤 ラフを描いて一回寝かせ、次の日に精書して提出。戻ってきたものを直して出す、という工程で3日くらいです。「昨日の自分、ダメだな！」って初めから描き直す時もあるので、寝かすのは大切ですね(笑)。

コンテや設定画から想像し動かす楽しさ

——第2期のメカ的見どころのひとつはモビルアーマー(ハジメマル)ですが、動きについて打ち合わせはありましたか？

有澤 野性的というか、モビルスーツとはまったく違う動きにしようという話はありません。強敵らしく見えるように、人王知能で動いている設定ですが、攻撃されて怒っているように見える場面もありますよね(笑)。

——ここではガンダム・フラウロスの変形という新要素も入ってきまして、有澤 変形はめっちゃ楽しかったです。絵コンテを見て、どう動かしそうかな……と想像したものを、ピタッリその通りに作画で変形させられた時が一番



#50 敵軍の登場

「エビローグでジュリエットが回想するルプスレックスの姿です。総コンテでは尻尾は動かしきつていないようだったので、長井（龍吉）監督にお難いしてアフレコさせてもらいました。行くぞ〜」という感じが出ますよね」（有澤）

楽しいです。デザイン画だけでは把握しきれないところもあるので、設定制作さんに変形パターンを確認してもらったりしました。

――「特撮の（？）ビームもハシマル戦で登場しましたが……」

有澤 実は僕、ビームの場面は描いてないんですよ。発射方法などの作画用設定を作ったりはしたんですけど、基本となる作画パターンを作るのも、チーフメカアニメーターの仕事のひとつです。ちなみにMS用ライフルの初速や口径などは寺岡賢司さんに設定してもらい、作画上で1秒間に何発撃てるのかなど、アニメーターさんからの質問に答えられるようにしています。

――ルプスレックスの尻尾の動き方も印象的ですが、あの設定も有澤さんが作られたのですか？

有澤 いえ、デザイナーさんの設定打ち合わせで出たアイデアです。二日月が阿頼耶識で好きなように動かせて、かなり遠くまで伸ばせるという、作画的にも自由度が高いです。

――手描きメカの底力が込められた第50話

――レギンレイズ・ジュリアの蛇腹状の剣は、多くの人が「機甲界ガリア」のガリアアンソードを思い出しましたが……（笑）

有澤 海老川（兼武）さんが提案してくださって、会議で「レギンレイズ・ジュリアが使うからジュリアアンソードだ」と言っていたら、そのまま採用に（笑）

アニメでは今やおなじみの武器になっていますし、これも剣さの自由度が高くて演出がしやすいです。

――第50話はルプスレックスとリベイクフルシティの破壊表現が圧巻でした。有澤 何かカット目にとどのパーツが壊れるかというのを全て整理して、設定制作と話し合いながら、壊れ方の設定を作らないといけませんでしたが、それが結構大変でしたね。

――戦闘のラストの場面は僕が描いています。最後なので色々なエフェクトを足しました。第50話は制作スケジュール的に一番短く話なのですが、カット数はおよそ480とかなり多くて、正念場でしたね。

――ルプスレックスの顔部など最後のメカシーンは大塚正己さんの傑作ですね。有澤 かつこいいですよ！ 色々と参考にさせていただきました。

――第1期では「かつこいい決めポーズをとらせない」という長井監督の方針もあって、有澤さんも「バルバトス」といえばこれだ、というポーズは決まらなかった」とおっしゃっていました。有澤 最後の最終話に向けてバルバトスらしさのイメージはできましたか？

有澤 最後の方のバルバトスルプスレックスは、野性的なポーズというか、人間離れした動きが多くなりましたよね。尻尾がついて、本当に狼っぽい表現ができるようになったと思います。

――最後に、「戦血のオルフェンズ」全50話を終えての感想をお願いします。有澤 今までの仕事で一番大変でしたけど、そのぶんスケジュールの計算や時間の使い方が上手くなったように思っています。とても充実していました。「オルフェンズ」を見て、CGもいけど手描きアニメもすごいなと思った人が業界に来てくれたら嬉しいですね。

エイバ・リアクター

モビルスーツや艦船の動力源としての役割を果たす回転移送装置、作まることのできないエネルギー源であり、物理的に破壊できないという点も相まって、近衛戦時に生産されたリアクターは今も稼働状態（厳密にはスリープ状態にすることはできる）として存在している。破壊はキャナルホルンが治安維持のために無断製造を禁止、リプワズの上に自前の特許にモビルスーツを生産する企業は、こうした近衛戦時のリアクターを再利用している。

エイバ粒子

エイバ・リアクター稼働時に放出される特殊粒子。主に防衛システムや緊急災害発生装置に使用される。モビルスーツの場合はコックピットをリアクターの正面である胸部に配置し、耐G効果を得ている。

エイバ・ウェーブ

エイバ粒子の振動時に出現する波動。電子機器や通信兵器を無効化する特性があり、エイバ・リアクターが都市圏で使用できない原因となっている。エイバ・リアクターごとに固有の周波数が設定されているため、機体識別の基準になる。

【ガンダム・フレームの特殊性】

近衛戦を終わらせたガンダム・フレームは、パイロットの機體を搬送した機體と考えられ、それぞれがモビルアーマーと近いやすい機體にカスタマイズされた。だが汎用性の高さは機體の近衛戦時用途には不向きなもので、生産されたものの多くは現在では近衛戦の機體が搬送されているにすぎない（のちに近衛戦機があったことで、以降は変化）。多くの機體がコックピットを破壊された後にそのまま破壊されるか、闇市圏にパーツレベルで流出していると考えられている。

例外なのはゼンスターズの提案で、

ギャラルホルン本部ヴァインズール管内の特許権に安売られている。式典に用いられることが多いが、コンディションも近衛戦時の状態を維持し、動体保存されている。ただボードウィン家のマリスはガエリオンより早く出た。バクザン家の機體は定で、多量に機體が本部内にあるかは定かでない。ギャラルホルンの仮設の軍艦となったアグニカ、カイエルのガンダム・バエルは、無断の中央に搬入し、特別な存在であることを印象づける。機體はギャラルホルンとゼンスターズの成長を促す機動的な存在として扱われた。

ナノラミネートアーマー

モビルスーツや艦船に用いられる特殊装甲。表面に特殊なペイントを施すことでエイバ粒子と反応、高強度の硬さとなりピーン兵装をも侵蝕する。ダメージによって塗層が剥がれた箇所は、効果が無くなるため再塗装が必要になる。ナノラミネートアーマーの色により復旧性の違いはあるが、効果は変わらない。

火星ハーフメタル

火星のみで産出する特殊金属。エイバ・ウェーブを定着する効果がある。毒性が高く、孩童期にも発症する可能性を秘めており、火星連合にとって経済圏と誇りとなるものの無量な実験となりうる。



MOBILE SUIT GUNDAM HIGH MOOD ORPHANS

INVESTIGATION PART.2

P.D.(ポスト・ディザスター)の世界観を詳しく②

モビルスーツの基礎知識

人類型モビルスーツは、どのような成立で誕生した兵器なのだろうか。改めておさらいすると、その機能や各部の詳細をお伝えしていこう。なお第1期における詳細な解説については、第1期の情報を集約した小柱刊『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ タリオンとワールド』をご参照ください。

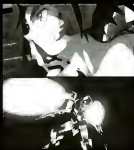
近衛戦以前と以後ではモビルスーツの考え方は異なる

モビルスーツが誕生したのは、人類の約4分の1が失われたという約3000年前の近衛戦。当初目撃は人工知能を搭載した機動兵器「ビバアーマー」を倒すことになった。人工知能と異形の兵器を駆逐するために人類が選択したのは、人が乗り、人の姿を模した兵器である。

頑強にして耐熱食性に優れた高強度レオアロイのフレームと、半永久機関であるエイバ・リアクター、ビーム兵器を無効化するナノラミネートアーマーなど、作中時に通じるモビルスーツの基本構造は、対モビルアーマー戦を想定して導き出されたものだった。

近衛戦後、世界の軍勢力を統括したギャラルホルンは、治安維持のためエイバ・リアクターの新規製造を独占。高強度レオアロイの加工も民間では難しくなった。これはモビルスーツが、対モビルアーマーに特化した兵器から効率的に世界を統べる兵器に移行したことを意味する。

近衛戦後、世界の軍勢力を統括したギャラルホルンは、治安維持のためエイバ・リアクターの新規製造を独占。高強度レオアロイの加工も民間では難しくなった。これはモビルスーツが、対モビルアーマーに特化した兵器から効率的に世界を統べる兵器に移行したことを意味する。



だが、現在の生産量は供給に追いつかず、今は治安維持のためモビルスーツなどに優先的に用いられ、インフラへの普及には至っていない。コマ

新たなモビルスーツの方向性は、突出した個の力が重視された近衛戦時とは異なる。ギャラルホルンの兵などでも陣力となるよう、すべての性能が高レベルで結実し、機体であった。

近衛戦時代を象徴するガンダム、フレームと、戦後の最新鋭機、グレイ、フレームは、同じモビルスーツという枠内にはあるが、目指す方向性はまったく異なっているのだ。

エイバ・リアクター運用の要となる火星ハーフメタル

モビルスーツの動力源であるエイバ・リアクターは、1基で機体出力を賄えるだけでなく、艦船やインフラにも用いられるほどの大出力を実現している。だがエイバ・リアクターが放出するエイバ・ウェーブは一種の電磁波であり、電子機器を使用不能にしてしまうという大きな問題があった。それゆえ地球上では厳しく使用が制限されている。例えばグレイズ・アインのエドモン・侵入が問題視されたように、地球では都市圏でのエイバ・リアクターの使用は禁止されている。文字どおり火星で産出される火星ハーフメタルは、エイバ・リアクターを使用するモビルスーツや艦船に必要不可欠である。電子機器が機能しないのも、火星ハーフメタルを使用している意思である。

【阿頼耶識システム】

パイロットと機体を直結する有機電子システム。パイロットの発動に導かれた接続回路を介し、ナノマシンを用いて機体と脳神経を連絡させ、脳内に脳神経を空間認識を写る神経を伝出することが出来る。機体情報と脳神経パイロットに伝達されることで、機体と身体のアイレフトセリクを可視化する。それゆえ阿頼耶識システム搭載機は、まるで

人のような体感と動きをするという。ガンダム・フレームに関しては膨大な情報を脳が受け止めるのには限界があり、意図的にセーフティリミッターが設定されている。おそろく短期間の対モビルスーツ一戦ではリミッターを解除しなければ対応できなかったと考えられるが、過激な体感や機体の失速など代償を払う可能性もある。

阿頼耶識システム
(機体)

不安定な技術であり、意外外で横行している。定率率や成功率が低く、仮に成功しても一度の手先では危険時の性能には至らないなど、問題点は多い。

阿頼耶識システムE

グレイズ・アインの阿頼耶識システムに加え、アイン・ダルトン自身の脳を用いる疑似阿頼耶識システム。アインの脳がダメージを受け止めることで、パイロットにはダメージが及ぶことはない。システムと接続したパイロットは対象となる機体をフレームングし続ける必要があり、1体1の接続でもっとも効果を発揮。逆に乱戦ではメリットを発揮し難い。

阿頼耶識システム
(オリジナル)

近戦戦闘時代の阿頼耶識システムでマクギリスが復活させた。成人にも適用が可能である。

高強度
レアアロイ

モビルスーツのフレームや装甲、武器などに使用される高強度金属。数百年単位でも経年劣化や腐食が生じないという金属で、モビルスーツの耐用年数が数百年レベルなのは同金属の影響も大きい。

稀少金属

ガンダム・バエルスのバエル・ブードなどにも使用されている稀少金属。高強度レアアロイよりも高強度で、同金属を使用した兵器はフレームを破壊することも可能。だが稀少性が高く加工も困難なため、普及は期待できない。優れた強度を持つが、当然ながら強度を上回る攻撃や、ダメージの蓄積などによって破壊されるケースもある。



武器

モビルスーツの武器は格闘武器と銃器だが、ナノマシンオートアーマーの影響もあって、銃火器では性能を与えないことは困難。そのために格闘武器にエイバリアクターの最大出力を乗せて、コ

ックピットを叩き潰すことが最大の攻撃となる。だが、実際に数分経過後にはどの程度の威力があるのだろうか。代表的な武器のスペックをまとめた。なお口速度は貫通力に影響する。

武器名	武器タイプ	口速 (mm)	威力	口速 (mm)	威力	口速 (mm)	威力
ガンダム・バエルス	格闘用	330mm 32口速	格闘	2	2000	10 (10mmで300mmの威力を発生可能)	18
グレイズ	ライフル	120mm 25口速	格闘/スリパーバースト	7	1700	3 (3mmで15mmの威力を発生可能)	20
モビルスーツ	マシンガン	30mm	格闘/スリパーバースト	6	1000	1 (1mmで10mmの威力を発生可能)	40
モビルスーツ	大口銃	—	格闘/スリパーバースト	6	1200	1.5 (1.5mmで30mmの威力を発生可能)	10
ガンダム・バエルス	サブマシンガン	100mm x 100	格闘/スリパーバースト	2	1300	2	20
ガンダム・バエルス	バスターガン	400mm	格闘	—	—	25	20x10
ガンダム・バエルス	バスターガン	400mm	格闘	—	—	3	1000
ガンダム・バエルス	ライフル	120mm 32口速	格闘/スリパーバースト	12	2000	4.5	30
ガンダム・バエルス	マシンガン	120mm	格闘	3	1700	3 (3mmで30mmの威力を発生可能)	20
ガンダム・バエルス	マシンガン	120mm x 100	格闘/スリパーバースト	6	1300	2	20
ガンダム・バエルス	マシンガン	400mm	格闘	—	—	2.5	4
ガンダム・バエルス	マシンガン	110mm	格闘/スリパーバースト	3	1000	3	10
ガンダム・バエルス	マシンガン	400mm	格闘	—	—	3	20
ガンダム・バエルス	マシンガン	120mm	格闘	—	—	4.5	15
ガンダム・バエルス	マシンガン	120mm	格闘	3	1000	3	20
ガンダム・バエルス	マシンガン	120mm	格闘	3	1000	2	20

阿頼耶識システム

モビルスーツとの人機一体を実現するために誕生したインテリジェントなシステム。パイロットのポテンシャルをそのままだけに反映できるシステムであり、戦後社会の安定を担ったガンダム・バエルスの脅威となりかねなかった。その脅威を取り除くためにガンダム・バエルスは、機体に機械を埋めこむ事は忌み嫌うべき行為だ、という価値観の徹底である。だがそれにも完璧ではなく、不完全な状態でも出した阿頼耶識は、いまだに海外で使われ続け、特に少年兵やヒューマンダブリュをモビルスーツパイロットとして仕立て上げるための効率がよく、開立術が横行していた。一方、ガンダム・バエルスにはマクギリス・フアラッドがガンダム・バエルスに搭載するための手段として、阿頼耶識システムの復活を推進。グレイズ・アインでの実験を経て、厄災戦時の技術の再現に成功した。それまではガンダム・バエルス内でも阿頼耶識システムは記憶は薄れ、それゆえバエルを操縦できた若きガンダム・バエルスを統べるという伝説が独り歩きしていた。マクギリスは冷静に、目的が阿頼耶識によるものと推測し、目的のために必要との結論に辿り着いたのだらう。

タギリス・フアラッド事件。以後の火星連合の安定で治安が改善し、新規開拓が進められ、供給量も安定する可能性がある。

各勢力が調達したモビルスーツたち

ヘキサ・フレーム

軽量で機動性を重視したヘキサ・フレームの機体は、近接戦時にほとんどが失われたという。だがロティ・フレームにはない機動性に目を付けたパイロットも多かっただろう。「森の地帯」のザンバルも、そうした機体特性を好んでいたのかもしれない。



ロティ・フレーム

生産数が多く、頑強で致命的なダメージを負いにくいロティ・フレームは、以前からガビユンな機体として様々な勢力で使用されてきた。生産数が多いことは交換用部品の調達も容易であることも意味しているため、機体寿命も長かったのではないだろうか。



グレイズ・フレーム

フレック・グレイズはグレイズ・フレームをベースとしつつも、簡略化が施されたもの。数百年単位で使われ続ける近接戦時のモビルスーツと対照的に、唯一進化してきたのがギャラルホルンのモビルスーツであり、前主戦機との

イレール (EB-04)、そして現主戦機のグレイズの型式 (EB-06) から派生すると、戦後からこれまでに4〜5機の主力機が開発されたと考えられ、単純計算で1機につき約50年前後で代替えしてきたと考えられる。



アープラウ 対 SAU の紛争



各種資源の軍備保有が解禁されて以降、本格的に行われた紛争の1つ、アープラウ側は防衛軍、鉄拳(旧地球本部、ガラン・モッパの離反部隊、SAU側は自由軍とギャラルホルン駐屯部隊を戦力とする。さらにSAUがギャラルホルンに調停を頼み出したことから、地球外縁軌道統制統合艦隊からの派遣部隊が参加した。両経済圏とも自軍による軍機情報はどやで、実質的に鉄拳軍とギャラルホルンが戦場の中心を担った。本文中にもあるように、この紛争ではスタールの色のかかったガランが、マタギリスが狙っている経済圏の軍備保有を失敗に終わるために暗躍し、戦場が長期化している。だが鉄拳軍の本隊が火災から回避し、その目的は失敗に終わったのだ。



鉄拳軍は実戦経験も豊富で、同規模のシステム構築のランダム・ロティを主力として高機動機体をも圧倒する場面が見られた。戦闘に不慣れで形ばかりの軍備は相手ではなく、獅子奮迅の活躍を見せた。

SAUの調停要請に応じて、マタギリス・ファリド率いる自由軍の調停に出撃。紛争の長期化は、スタールの色のかかったガランを、セブンスターズ内での立場を危うくする恐れもあった。だが予断せぬ鉄拳軍との戦いに苦戦した。



セブンスターズの変化

セブンスターズ第一席のインシュア家のカタ・インシュア、そしてボードウィン家の嫡男ガニリー・ボードウィンの軌跡、さらにファリド家当主イブ・ファリドが活躍したため、セブンスターズ内でも微妙なパワーバランスの変化が訪れた。拠出したのはファリド家新当主となったマタギリス・ファリドで、これまでインシュア家が握っていた地球外縁軌道統制統合艦隊の司令に就任。マタギリス自身はボードウィン家の娘アリアと過剰関係にあり、セブンスターズ内でもその発言力は高まっている。一方、マタギリスに対抗する勢力を維持しているのは月外縁軌道統制統合艦隊アリアの弟を率いるエリオン家のラスタル・エリオン。彼の考えに賛同するタジヤン家当主イオタ・タジヤンとともに、マタギリスへの対抗勢力となっている。

マタギリスの影響が及んだ家門



ファリド家 → マタギリス・ファリド



ボードウィン家 → ガニス・ボードウィン

インシュア家

ラスタルの影響が及んだ家門



エリオン家 → ラスタル・エリオン



タジヤン家 → イオタ・タジヤン

中立



パラザン家 → ナギ・パラザン



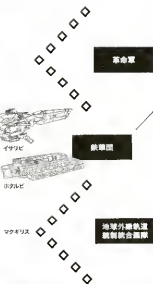
ファルド家 → エレタ・ファルド

激突！ 革命軍（地球外縁軌道統制統合艦隊、青年期軍、激進団）vs アリアンロッド



ラストル勢は、まず革命軍への集中攻撃を行った。マクギリスの思想に染まった革命軍は、練度不足とはいえずマクギリス勢にとって数的な主力といえる。地球外縁軌道統制統合艦隊は、思想とは関係なく、部下として上官であるマクギリスの命令に従っているに過ぎない。マクギリスの戦力を打ち破りて強が公的な立場を失えば、ギヤラルホルン統制下の兵士に戻るはずというラストルの算段である。

マクギリス率いる革命軍と、戦力を結集して臨んだアリアンロッド艦隊は地球周辺宙域で激突した。果たしてこの戦いで、両軍はどのようなスタンスで戦ったのだろうか。劇中の描写から、両軍の戦術を考察する。



マクギリス勢は、中央が突出したくさび型の陣形を思わせる戦術配置。これを2部隊配備し、一方は革命軍、もう一方は地球外縁軌道統制統合艦隊が担った。そして2部隊の中央に配置されたのは鉄軍団である。この配置からも鉄軍団が中央を突破し、ラストルに迫るという戦略が見て取れる。純粋な戦力や練度で劣るマクギリス勢にとっては、当初からラストルの首を取るというのが唯一の勝利への道だったのだろうか。



地球

ダインスレイヴの攻撃によって士気が低下した自軍を鼓舞すべく、マクギリスはガンダム・バエルとともに出陣。一時的に士気は回復するものの、再び容赦のないダインスレイヴがマクギリス勢の艦隊を襲う。マクギリスにとって、ラストルがここまで徹底してダインスレイヴを使用するというのは、想定外だったはずだ。特に直近でイオウが断断と両兵器を使用したことが問題視されていた事情も、心理的に影響していたかもしれない。マクギリスがモビルスーツ主体の戦いから離れたことは、今回の鉄軍団中心の陣形からも明白である。だがラストルはそれに応じず、よりドラスティックな対応でマクギリスを迎え撃った。



攻撃力という意味では、この戦いでもっとも突出しているのが鉄軍団だ。だが絶対的な戦力が少ないというデメリットをラストルは突き、実戦経験豊富なアリアンロッドの中核も、精鋭部隊を投入して徹底的に足止めさせた。シメもこの部隊と金髪とをさる。「守衛隊だ」とその戦いぶりを見ていた。ラストルとしてはこの戦いでバエルバースを倒せるとは到底思っていなかった。ダインスレイヴまでのつなぎの役割という軍団だった。



MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

INVESTIGATION PART.4

P.D. (ポスト・ディザスター) の世界観を詳しく③

【考察】マクギリス・ファリド事件

立場によって異なる
ギヤラルホルン改革論

のちに「マクギリス・ファリド事件」と呼ばれるクーデターは、ギヤラルホルン内の若手将校を中心に構成された革命軍のリーダー、ライザ・エンザの演説によって幕を開けた。それは月外縁軌道統制統合艦隊アリアンロッドの不正（S-AI対アリアンの戦争での暗躍や、ダインスレイヴの使用）を暴くものであり、モブンスターズが本来の理念を忘れ、特權を享受するための組織のいい組織になり果てたとして糾弾した。

ギヤラルホルン発足から約3000年、世界は厄災戦争による大規模戦争に見舞われることなく、安定を維持し続けていた。だがその背後で

セブンスターズのファリド家当主マクギリス・ファリドによるクーデターは、ギヤラルホルン約300年の体制を揺るがす大事件となった。鉄軍団も巻き込み、ギヤラルホルンを二分した戦いは、同じセブンスターズのラストル・エリオン率いるアリアンロッド艦隊が、マクギリス側を迎え撃ち、終始援伊に戦況を悪くことなる。地球周辺宙域、そして火星で展開した激戦は、どのようなものだったのだろうか？

月外線軌道航空艦隊
アリアンロッド

ラスタル側は、敵艦隊に対して
自軍アリアンロッド艦隊を機軸に
配置する構図で対抗。敵を降
服するために、いつでも敵の周囲を
取り囲めるような隊形で、マク
ギリス側を包囲する。このよう
に広範囲にわたって敵をカバー
する意味は、ラスタルの指揮(ダイ
ンスレイヴ)を効果的に実行
するためであった。

ダインスレイヴ部隊

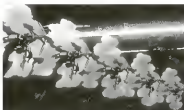
モビルスーツ支援部隊



スクープジャック機
(ラスタル直轄機)



敵艦隊が起死回生の一手として投入した
のが、ガンダム、フラウロスとダインス
レイヴだった。これはフラウロスに我さ
れていた恩恵戦時のデータから、ヤマギ
がティファに提案していたもの。つまり
民間がダインスレイヴを作り出すことが
可能だったのである。禁止していたはず
の技術と技術の調査は、ギヤールのハン
グもとも思っていた事象で、それがラ
スタルを襲う切り札となったのは皮肉な
ことである。



アリアンロッド艦隊の前面に展開したのが
ダインスレイヴ部隊である。あらかじめマクギ
リス側が敵艦隊を包囲させてダインスレイヴ
を発射させたのち、ラスタル側にもダインス
レイヴを使用する正当性を得た上で、艦隊を
展開している。ラスタルが広範囲に艦隊を配
置したのはダインスレイヴ部隊を有効に運用
するためだろう。誤爆兵器ではないダインス
レイヴを効果的に命中させる手段は、より広
範囲に展開させることだ。ラスタルは最初
からダインスレイヴ部隊の投入を準備して、艦
隊配置を行っていたのだらう。

「ガエリオは、お前が理解できる
のは、すべて力に換換できるもの
のみ」と指摘したが、これはマクギ
リスの根幹を成す考えであり、それは
悲惨な少年期により形成され、また

「ガエリオは、お前が理解できる
のは、すべて力に換換できるもの
のみ」と指摘したが、これはマクギ
リスの根幹を成す考えであり、それは
悲惨な少年期により形成され、また

「ガエリオは、お前が理解できる
のは、すべて力に換換できるもの
のみ」と指摘したが、これはマクギ
リスの根幹を成す考えであり、それは
悲惨な少年期により形成され、また

生き残るための指針にもなった。

一方、ラスタル・エリオスは「セブンススターを中心とする、ギヤラルホルンによる治安維持体制の機能」を重視し、そのためにはあるべき非道にも見える行為も厭わなかった。ラスタルは自任にこだわらず、多彩な人物を重用していることから、「結果を重視し、プロセスや方法はこだわらない」というのは一貫した彼のスタンスだと思われる。

ラスタルと彼の率いるアリアンロッド部隊は、ドット・コニーでの労働者蜂起鎮圧や、SAUとアブプラウとの紛争への関与などともわかっており、ギヤラルホルンの必要性を認知するための策路にも積極的である。それゆえ鉄軍団にギヤラルホルンが出し抜かれ、極秘といえる阿頼耶議院まで明かすに出たエドモントンの戦いは、威信を失墜させたスキャンダルとしてラスタルは快く思っていないかったのだ。

ただ、経済圏や非法法組織の権勢に關しては、現実的な判断から目を背けていた側面が垣間見える。例えばラスタルとイズナリオが表立って対立すれば、セブンススター体制そのものが崩壊しかねない。イズナリオの行動は、いずれ現体制に悪影響を与える可能性はあるため、気には留めてはいる。だが、まだ事を起す段階ではないという判断だったのだらう。それゆえマギリスがイズナリオを失脚させたことは、ラスタルにとって歓迎すべき事件だったといえるだらう。

だが前述のように、マギリスの

思想はそもそも「ギヤラルホルンという組織の維持」を前提としていない可能性も高く、両者の軌程が表面化するのには時間の問題だった。マギリスが革命軍を取り込んだのに対し、ラスタルは革命軍の考えを「大組織にありがちな臆」と切り捨てたのは両者の違いを象徴するようだ。革命軍とラスタルのスタンスは「ギヤラルホルンにあるべき姿に正す」という点では近い部分もあるかもしれないが、革命軍がマギリスをリーダーに戴き、現在の秩序維持の枠組みに害をなす可能性が生まれた時点で、ラスタルにとっては排除すべき対象となったのである。

個の力と組織の力 時代が選んだものは？

ライザの演説、そしてマギリス・フアードがガンダム・パベルを復活させたことで、ギヤラルホルンは大きな混乱に陥った。ギヤラルホルンにおいて、パベルを探るのこそが唯一絶対の力を持ち、その頂点に立つ。席次も思想も関係なく従わねばならない。パベルとその搭乗者だったアグニカ・カイエルの持つ威光は、ギヤラルホルンにとって絶対かと思われた。だが、セブンススターの老人たちやラスタルの反逆、発言から察すると、年長者によってパベルの伝説は「おとぎ話のようなもの」という認識で一致している。冠剣を最終させた個の力ではなく、組織との調和や協調といった「組織」が、今の世界を作ったとラスタルは考えているのだ。個の力を重視する

マギリスと、ギヤラルホルン（ラスタルおよび他家）が組織の力で築いてきた現在の世界とは、根本的に相容れない印象だ。

またマギリスによって倒されたはずのゴエリオ・ゴドウィーンが生きており、討伐宣言をしたこと、さながらラスタルが暗躍した事件の数々がラスタル陣営の欺惑によって明らかになると、マギリスの勢には強烈な逆風が吹くこととなった。

マギリスはバラザン家、フアムカ家、ゴドウィーン家が所有する地上戦力を差し出すことを要求したが、三家はパベルに逆らうことはできないとしながら、あくまで中立という立場を貫くことを表明した。

これによってマギリスは、「地球外軌道統制統合艦隊（革命軍）」「鉄軍団」のみの戦力で、ラスタル（「地球外軌道統制統合艦隊（革命軍）」「ロード」）と戦わねばならぬことになる。アリアンロッドの保有戦力だけでも、地球外軌道統制統合艦隊の2倍以上だ。それだけに、ラスタルは禁止兵器であるダイナミクス・レイヴの封印を解き、積極的に投入した。

ダイナミクス・レイヴは反重力に禁忌となっていたが、そのタプルはギヤラルホルン自身が制定したもので、有事の際には使用することも許さない前提だと考えられるが、それでもラスタルは禁忌を犯すための理由（顧客を招き込ませ、マギリス側からダイナミクス・レイヴを使わせたこと）をあらかじめお膳立てしている。それは、使用に際しては倫理を判断が求

められる兵器だったのだらう。

かくして宇宙空間で激突した両勢力だったが、ラスタル勢は戦力、そして純粋な力、なおかつ急激に弱さを現われない革命軍を集中的に攻撃することで、艦隊の分断を図ったのである。アリアンロッドは圏外圏の勢力を相手にする、ギヤラルホルンでも数少ない実戦経験豊富な部隊である。

若い兵士たちを中心とした革命軍とアリアンロッドとは、純度において致命的な差があった。また、マギリスに属するの類の鋼は鉄軍団だったが、ジュリエッタ・ジュリアと精鋭部隊により鉄軍団を釘付けにされたことで、彼らは戦況を翻かす大きな活躍ができずにいた。

艦隊の分断と鉄軍団の足止め、そしてダイナミクス・レイヴというラスタルの戦略は見事に機能した。鉄軍団の特攻は想定範囲内だったかもしれないが、ガンダム・フラウロスのダイナミクス・レイヴを用いた奇襲は想定外だったらう。レギンレイズ・ジュリアの攻撃で、辛くも奇襲は不発に終わったが、この戦いでラスタルが見舞われた最大の危機だったのは間違いない。ラスタルがマギリス・フアード事件を回顧すると、名前も知らぬ薄紅色のガンダム・フレームとパイロットが浴びせた一撃を、きつと一生恐れることはないだらう。

**火星へと敗走した鉄軍団に
非情な追い打ちが迫る**

壊滅的な打撃を受けたマギリス勢と鉄軍団は、火星へと敗走した。集中攻撃を受けた革命軍は近づく、軍律のもと司令であるマギリスに促っていたにすぎない。地球外軌道統制統合艦隊は、この時点で大半が覆滅した可能性も高い。すでにラスタルはギヤラルホルンにおけるマギリスの全権を剥奪し、彼が立場も戦力も失っていたことも影響が大きかっただらう。もはやマギリスの勢に代わって、火星へと敗走した勢力だけが頼みの綱だった。

だがここでもラスタルは先手を打って火星支部を取り仕切る新江・プロトを壊滅。新江はマギリスへの協力を拒絶する。しかし、自分を取り立ててくれたマギリスには恩義があり、火星への降下を見送した。わずかとはいえ、革命が成功する可能性もあると考えていたのかもしれない。

ラスタルにとっては、この段階ですべてに勝敗は決している。だがラスタルはこの状況を「虎狼化したギヤラルホルンの権威回復に利用しよう」と考え、あえてマギリスと鉄軍団の最後の舞台を大々的に演出することにした。マギリスとともに、圧倒的な武力で世界をゆるがした鉄軍団を、アリアンロッド艦隊が奪り去ることは、ギヤラルホルンの復讐を印象付けるまたとない機会である。そして相手もモビリアンと互角に戦ったガンダム・フレーム（パイオニスト）とラスタル。であることは、ラスタルにとって予断を許さない状況を生み出した。鉄軍団の

鉄華団とマクギリスに 仕掛けられた最後の作戦

鉄華団が誇る2機のガンダム・フレームに騎して、アリアンロッドが
行ったのは、旧暦戦時時代のモビルアーマー狩りの再現ともいえる
戦略だった。どのような手順で作戦が展開したのか暴明していく。



作戦に先立ち、ラスタルは鉄華団人のノブリス・ゴルデンを捕らえ、鉄華団の放送局を報道機関に大々的に放送させる。鉄華団はすべての通信が遮断されている状況にあり、説明する機会を与えられることはなく、ラスタルはこの放送によって、ギヤールホルンの存在を告げる。改めて世界に周知された。その一方でダインスレイヴを使用する段階では、報道統制を徹底するなど、作戦の詳細は知られることなく進行された。度々にダインス

鉄華団本部を取り囲むギヤールホルンのモビルスーツ部隊。大型シールドは、モビルスーツとしては珍しい装備。高機動性を重視した背景には、2機のカンダム・フレームを釘付けにする策があることとみられ、「ダインスレイヴの発射まで、いかにガンダムの機動に耐えるか?」を考慮した装備であることがうかがえる。それでもバルバトスブルスレックス、グシオンリベイクフルンタイプの攻撃力はすさまじく、

軌道上から射出されるダインスレイヴ。さすがにこの段階では、目視により攻撃を察知することは、三日月はどの実力を持つパイロットであっても難しい。現実を例へると、鉄華団本部周辺を監視するために大量のダインスレイヴが投入され、無誘導の攻撃は広範囲に及んだ。ラスタルの地区は空襲が凄まじりになる作戦だが、裏を返せばモビルアーマーを倒したほどの恐ろしいパイロット。三日月には、古巣から伝わるモビルアーマーを倒すための

ダインスレイヴの真撃を受けても、2機のカンダム・フレームは倒れることはなかった。だが、両機とも深刻なダメージを負っていることは明白。平良いのまま暴れるバルバトスを目的の戦いにしたジュリエッタは、それが最後の抵抗であることを後悔はどぶに思っている。ジュリエッタは鉄華団の敗北の運命に不意を感じつつも、自らに課せられた使命を全うした。「鉄華団の黒いガンダム・フレームを討ち取った」という事実は、ギヤールホルンの勝利をもっと効果的にアピールできる要素となるからだ。

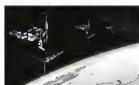
鉄華団に対する作戦の準備が進められる一方、ラスタルはマクギリスが単独で攻撃を仕掛けてくることを読んでいた。マクギリスが最後に出撃するのは、やはり機動力であると思われているのかもしれない。すでに戦力を鉄華団に封じ込めていることもあり、マクギリスに封じ込められる戦力は、現実的にガエリオ・ゴードウィンと彼のガンダム・キマリスヴィンだけだった。阿努那TypeBの力をもつていてもガエリオが敗れた場合、マクギリスとガンダム・バエルを止める術はなく、ラスタルにとって大きな懸念だったのかもしれない。



レイヴによる砲撃の攻撃が知られてしまいうと、ラスタルは被害の対象となりかねない。



ラスタル側としては想定以上の犠牲を払ったと考えられる。



戦術（しかも誘導の形を変えるほどのリスクがある暴言）を用いなければならなかったのが実情といえる。



ルンの勝利をもっと効果的にアピールできる要素となるからだ。

補給線を断ち、戦力的にはギヤールホルンが優位とはいえ、バルバトスは1機で戦況を覆すほどの油断のなさを相手にあることは間違いない。
しかしバルバトスのパイロット、三日月・オーガスとて人間である。人海戦術で大量の戦力を投入し、消耗戦に持ち込めば勝利は確実だが、今回はプロバガンダとして使用する戦いである以上、極力ギヤールホルンの犠牲を減らすことは避けた方がいい。特にギヤールホルン兵士は、戦後の待遇を

立て直すための貴重な財産でもある。それゆえラスタルが選択したのは、地表へ向けたダインスレイヴの発射であった。モビルスーツの攻撃によって敵を引き付け、発射地点を占取られない位置からダインスレイヴを放つという戦術だ。
地表へのダインスレイヴ攻撃は、かつて月の形状が変わるほどの事態を引き起こしたものである。ダインスレイヴは使用するだけでも禁止行為だが、地表への攻撃はさらに許されざるであろう。だが、ラスタル

ルはそうでもしなければ「モビルアーマーを倒したほどの三日月とバルバトス」を、確実に押さえることはできない」と考えたのだ。そもそも鉄華団のパイロットであれば、ダインスレイヴは避けられない兵器ではない。それはマクギリスが証明している。また、三日月と阿努那・アルトランドもアリアンロッドとの初戦で機動力はダインスレイヴを食らい、その特性はもう見抜いていたはずだ。

例えばラスタルはギリギリまでダインスレイヴに被弾しているが、その行動もすでに兵器としての特性を見抜いていたからこそ、同時に反撃することができたのではないかと。さらにガンダム・フレームがリミッターを解除すれば、モビルアーマー並みの機動性を発揮することも問題である。ガンダム・フレームが本領を発揮した場合は、よほど広範囲にダインスレイヴを投射しなければ、避けることができない。

2機のカンダム・フレームを引き付け、目視できない新航道上からダインスレイヴを広範囲に発射すること、確実に命中させるという戦略を用い、狙い通りの結果を得た。「ギヤールホルンが、逆襲の戦術を、フアラッドと鉄華団を討つ」というニュースは、瞬時に世界へ発信されたはずだ。
こうして戦後約300年のギヤールホルン体制を揺るがす危機は去り、時代は漸進的な改革を伴いつつ、新たな扉を開くことになる。

ヒューマンデブリ廃止条約

火星調査とギャラルホルンによって交わされたヒューマンデブリ廃止条約は、圏外圏における治安回復の一環であり、ヒューマンデブリの根絶に向けた条約である。火星とギャラルホルンというそれぞれの立場から、不当な扱いを受けている子供たちを救済することも目的としている。火星連合はヒューマンデブリの子供たちを人権保障の立場から支援し、保護や支援に向けて動く。一方でギャラルホルンは、犯罪や軍事目的でヒューマンデブリを利用する組織の取り締まりを強化するものと考えられる。ギャラルホルン側としては、鉄華団のような組織が再び発生するのはもったいない事象だ。この条約の締結で、民間に漏洩した何種類かの技術も同時に目録しているのではないかと考えられる。

ダインスレイヴの規制強化

ダインスレイヴの買収への基盤は、ギャラルホルンの優位を弱くすることに注力。世界のミリタリーバランスを崩しかねない。一方、高度レニアロウの試工には、モビルスーツのフレーム建造に関する技術が要求されるため、どんな組織でもできるものではない。ギャラルホルン以外でその技術を持つのは、遠征隊はティワズのみといえる。ギャラルホルンからティワズに就いて遠征があったはずだが、どのような結果になったかは推測の域を出ない。一歩前進はティワズ製フレームの製造禁止にすらつながらず、重大事件ではあるが、その後のラスタルとティワズの関係を見ると、何らかの条件で打ち合わせがあったと考えられる。

各経済圏との関係

エドモントンの戦いの影響。そしてマクギリスの方針もあり、各経済圏ともギャラルホルンに代わって国で戦力を保有する組織が生まれる。だが鉄華団に関する印象操作。そして「マクギリス・ファッド事件」を解決したことで、再びギャラルホルンは底力力を回復。独自戦力を保有する組織は薄れていくと考えられる。これによって以前のように軍閥はギャラルホルンにゆだねられ、各経済圏の紛争は減少。またギャラルホルン内部でも、各経済圏との密着に促されては厳しい対応を徹底したと考えられ、その関係性も約300年前の発足当時より近い形になったのではないかと考えられる。

鉄華団のその後

クーデリアの経営権譲渡となったユージンやチャド、そして地球で政治家を目指すタカキなど、生き残った役員はそれぞれの道を歩んでいる。多くの役員は火星へ戻っており、雪之丞が設立した整備工場「サバファクトリー」に所属してモビルワーカーや兵器のメンテナンスに従事する面々もいた。鉄華団の整備チームは最終的に解散されている。メンテナンスはメンテナンスで整備士は隠れているので、ティワズのモビルスーツのメンテナンスも手がけている可能性もある。

ガンダム・フレームの調査、回収

巨匠戦後、連合に渡した阿爾卑斯システムと、その手術をされた少年、そして火星に設置されたガンダム・フレームの機体の出合いが、鉄華団をめぐる一連の事件に関与していることは恐るべき事実だった。ガンダム・フレームがどのルートでなく、使いたいようによつてはグレイスを凌駕する存在になる。それがギャラルホルンにとって、大きな脅威だと痛感したはずだ。マクギリス・ファッド事件で運送したバエルを止めとする各ガンダム・フレームは回収され、不可逆的に稼働できないような措置が施されたと考えられる。圏外圏の治安回復を図る一方で、各地に散らばっているガンダム・フレームという危険因子を回収することも、ラスタルは意図しよう。

ティワズとの関係

ティワズは圏外圏を中心に、幅広い物流ルートを開拓していることに注力。独自でモビルスーツ開発に着手するなど、ギャラルホルンとしても一目を置く存在である。傘下のタービーズが持っていた独自の物流ルートをはじめ、ティワズはギャラルホルンと知らない圏外圏の情報を数多く持っていると考えられる。圏外圏の治安維持を根拠から変えるには、ギャラルホルンとしては時間的にも足りないというのが実情だろう。それゆえ圏外圏の実態を数よりも理解し、ある程度軍備を保有するティワズは、ギャラルホルンにとって協力関係を結びたい組織だったのかもしれない。

鉄華団との関係

「マクギリス・ファッド事件」以降、生き残った鉄華団メンバーたちは、アープラウでIDの置き換えを行い、別の人物としての人生を始めることとなった。IDの置き換えは重大犯罪とされているが、ギャラルホルンが各経済圏の内政にどの程度介入できるかは定かではない。各経済圏レベルの司法で判断できる事実であれば、実質的にギャラルホルンに介入できないなかったのかもしれない。だがギャラルホルンにとって鉄華団が要は要因子であることに変わりはない。ID改変後も元メンバーの行方は注視していただろう。



撃と治安維持の必要から、ギャラルホルン側が強い圧力をかけたのではないかと考えられる。こうした利害の一致を背景に発足した火星連合では、初代連合議長としてクーデリア・藍野・バーンストンが就任した。その背景には「ノアキスの七月合謀」で策謀を現し「革命の乙女」と称されたクーデリアの知名度に加え、圏外圏で絶大な資金力と影響力を誇るティワズの後援がっている。

大きな要因となったことは言うまでもない。鉄華団とつながりのあったクーデリアの議長就任を、ジュリエッタは不審がっていたが、これはギャラルホルンの一般的な反応といえるかもしれない。だが、それも踏まえた上で、後ろ盾となっているティワズとラスタルの間で、なんらかの取引があったのだからとガエリオは推測している。

その内容は想像の域を出ないが、火星バーンスタルの取引に関連する事項や、火星側でギャラルホルンが担っていた任務の肩代わり、また旧鉄華団メンバーが再び参戦しないための監視など、多様な条件が含まれていたのかもしれない。いずれにせよ、ギャラルホルンにとっては圏外圏の火星支部が、治安維持で着した成果を上げていたことが実情もある。圏外圏を本拠と

するティワズに、火星連合の警備任務等を委任するより、コスト的に有利な方が、より安定した情勢を実現することが可能だという判断が下されたのかもしれない。

一方のクーデリアについては、ティワズに反社会的勢力としての側面があることを重々承知の上で、今回の協力提案を受け入れた。自らの実力だけで火星連合議長に就くことは、途方もない時間と資金が必要である。それならティワズの提案を受ける。いかに早く社内に影響力を与え、立場を手にした方が、時間を無駄にせずに済む。清濁併せ呑んで、クーデリアは子供たちを一人でも多く救うことを選んだのである。「マクギリス・ファッド事件」から数年、改革はまだ始まったばかりだが、この戦いで命を散らした者たちが夢見た世界へ、若葉に近づこうとしている。

やっとまとまったデザインにできる、という意味では、

ルプスの満足度は高いですね。

れる第一期のバルバトスは、すでに
ルプスっぽいですよ（笑）。

そういう意味では本編のイメージが影響した部分もあります。ルプスは本編でどうなってしまうんだろうという怖さもありました(笑)。

——どうしてお話を伺っていると。

バルバトスはアニメーターさんの夕
ツチに合うメカのような気がします

蟹尾 どうでしょうね。特にルブスは面がすごく潤みにくいと思うんで

す。例えば海老川（兼武）さんのデザインだと、すごく分かりやすい面

構成で、アニメーターさんも描きやすいだろうな、といつも感じていま

す。ルプスは1つのパーツを取ってみても、断面を理解してもらわない

と、把握するのが難しい部分があるんです。本当はよくないと思いつつも

—このような方向性になっていますね
—バンダイ（ホビー事業部）さんと

は、どういふやりとりを？

という質問に対して、かなり細かく説明しました。画だけでは読み取れ

ない情報がかなりありまして、バーツごとに断面の形状を描いて説明す

——そうした複雑なディテールが立
るといふ感じで。

首の延長と、ハイヒールになっ
ただけで、フレーム自体はバルバ

スから継承されたものです。
そもそもガンダム・フレームは形

部（一平）さんのキマリスも、バルバトスの脚のフレームだと収まらな

いので調整していますし、フレームの細部の変更は可能という認識です。

——プラモデル製品のガンダム・フ
レームは、そのまま流用される形で

すか？

蟹尾 基本的にはそのままです。先

ほとんど話した手首については、延伸用の部品が組み込まれています。

最初の製品試作の段階って、だいたい図面とかがグニャグニャなんで

すけど、『HG 144 ガンダム
バルバトスルプス』の場合、試作品

PLA 4614874

【ガンダム・グシオンリベイクフルシティ】

デザインの統一性と用途の變化

RESEARCH

——ガンダム、グシオンリベイクフ

ルシティですが、まずフルシティという名前が気になります。

蟹尾 コーヒー豆の焙煎方法で「フルシテイロースト」といって、シテ

イローストをさらに焙煎したものが
あるんですが、それが由来です。リ

ペイクは「焼く」（温めなおす）という意味なので、今回も同じような

イメーজでした。ただ名前に関して「グシオンフルシティなのかな？」

と想っていたら、グシオンリベイクの後にフルシテイが付いていて、非

——デザイン的にはルブス同様、す

べてに手を入れられた形です。

鷲尾 そうですね。でも基本的には

リベイクと同じラインです。前はグシオンのパーツを使う前提でしたが



例え一見かっこ悪くても、劇中の展開に合っているものは、
かっこよく見えるものです。

【ガンドム・パエル】

物語を賣ってきたから
物語を着けたデザインがある

ガンドム・パエルのオーダーは、
どのような内容でしたか？

驚異 パエルはシンプルにしたいと
いうことでした。体形のバランスは、
海老川さんっぽい雰囲気を狙って



ターとMSを合わせていく事も求め
られていました。彫師（一平）さん
のキマリスは、まさにそうです。キ
マリスに合わせることを突き詰
めていくと、結局はストリーやド
ラムにもデザインが貫通できるレベ
ルに達していく……。今回は、そう
いう領域まで踏み込めたのではない
かと思います。

作品を見てデザインのよさがわ
かるとい印象です。
驚異 プロとしてデザインを手掛け
ている以上、一見するとかっこ悪い
ものにも意味があるという意識は持
って取り組んでいます。それこそ長
年「ガンドム」シリーズを見てきた
方が、ルプスレックスを見た時、拒否
反応はあるでしょうか。でも「オル
フエンス」をずっと見てきた方が
ルプスレックスを見たら、「三日月は
どんな活躍をするんだろう？」とワ
クワクワすると思うんです。そうい
った意味では、ガンドム・パエルは王
道デザインだと思います。逆に王道
過ぎて、「オルフエンス」を見てきた
方からは、拒否反応が起きるかもし
れませんが……。

また、パーツはまったく違うんです
けど、立ち様が海老川さんっぽいと
いう。方向性としては「機動戦士ガ
ンドム」のロボティクスガンドムに
パーツ構成が近いかもしれません。
ただ実際の初登場シーンの第3話では、
原画を担当された大張さんのタッチ
と非常に合っていたし、完全に大張
さんのメカでしたね（笑）。

驚異 基本的には非戦闘用で、約30
0年間ギョウレンホルンの象徴として
儀礼や式典に用いられている特別な
存在です。デザイン面では、今まで
この世界で羽打きのガンドムはいま
せんでしたが、思い切った採用し
ています。背中の羽は騎士のマント
のイメージです。監督としては、も
うちょっと羽っぽくないデザインが
たくさんあるんですけど、ど
んなか機能的には、最終技術で作られ
たルプスレックスのキマリスウィダー
ルよりは劣るかもしれません。それこ
そ、当時の状態から武術はなくて
もOKというところでしたが、翼には
レールガンが入っていたので、翼にキ
リスのキョウタカ性もあつて、剣
は2刀になつていました。

驚異 プロとしてデザインを手掛け
ている以上、一見するとかっこ悪い
ものにも意味があるという意識は持
って取り組んでいます。それこそ長
年「ガンドム」シリーズを見てきた
方が、ルプスレックスを見た時、拒否
反応はあるでしょうか。でも「オル
フエンス」をずっと見てきた方が
ルプスレックスを見たら、「三日月は
どんな活躍をするんだろう？」とワ
クワクワすると思うんです。そうい
った意味では、ガンドム・パエルは王
道デザインだと思います。逆に王道
過ぎて、「オルフエンス」を見てきた
方からは、拒否反応が起きるかもし
れませんが……。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

驚異 作品自体は、何もないところ
からのスタートです。監督の頭の中
にしかない情報もありましたし、
落としこみ方が分るまでは、なる
べく細かく拾っていくと意識して
進めました。ルプス以降は方向性も
分かってきたので、「次はこんな
感じかな」と予測しながら進めら
れたと思います。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

驚異 武術としては最強です。モビルス
ーツのフレームすらも切ってしまうも
のですが、特殊金属はルプスレク
スの爪や尻尾に使われています。機
体の機構という印象を受けます。
驚異 それはなんともなく気に入りが
たデザインしました。よく見ていた
だくとわかるのですが、バルバトス
よりも装甲が大きい、フレームを隠
している部分が広いんです。翼の
後ろなどがわかりやすいですね。ま
た、パエルはシンプルにするという
意図には、作画の負担を減らすとい
う意味もありまして、なるべく隠せ
る部分は隠しています。

ガンダム、プラフリス	ダイレクター・シラウフリ
レギンレイズ	フレック・グレイズ
レギンレイズ・ジュリア	ヘルム・グレイズ・ジュリア
グレイセル	機、グレイセル・フレック

作品に使用するモビルスーツは、作品世界を構築するのに欠かせないピースのひとつである。デザインをする上でも、その世界観を洗み取らねばならぬ配慮がなされている。ガンダム以外のモビルスーツをデザインする際に心がけられたことは?

MECHANIC DESIGNER INTERVIEW 02

KANETAKE EBIKAWA

メカデザイナー インタビュー 02

海老川兼武

※「プラトメカニクス」が「おひげ」SPRINTS
掲載のインタビューを再録したものです

モビルスーツ戦の激化により 進化に迫られた完成形

第2期のデザインは、どの機体から進められたのでしょうか?

海老川 最初はレギンレイズです。当初、ハイグレイトという名前でグレイズの上位機種、ということでした。

ガクに対するパイザックのようなイメージです。ただ、すでにグレイズは「この世界におけるモビルスーツの完成形」というイメージだったので、

オールドされた時「この世界観の中で一番発展した機体」ということだったので、僕の中では技術的なボイダーラインの最上位として設定してました。そこから、さらにもう一つ上というの、なかなかハードルが高かったです。

第2期ではモビルスーツが台頭してきた時代ということもあって、それを抑制するために一度検討し直した機体として、レギンレイズが生まれた、という方向性に落ち着きました。

レギンレイズの型番はE8、08で、グレイセル(E8・06)との間にE8・07という機体が存在していたんです。

ただ、この07は08と8の間で分断ではなく、グレイズの機体や派生機種への発展性をより強めたコンセプトで、かたや08はモビルスーツなので、格闘戦に特化した機体という設定です。どちらを遊ぶかという段階になった時、今後のモビルスーツ戦の増加を踏まえて、08が採用されたという形です。

06と08まで一本の流れというよりも、07と08でコンセプトが行われたというような関係なんですね。

海老川 そうですね。07と08を並行して進めていたのですが、07はひとまず置いておいて、先に08が完成したと、そして整備部隊として先行配備された、アリアドロッド艦隊に配備されたという流れですね。

もう少し時代が進むと、レギンレイズ量産型の可能性も?

海老川 それは確実だったかもしれないです。ただ、すべてのモビルスーツをレギンレイズに入れ替えることにはなかりません。グレイズ3機で1小隊だったら、そのうち1機をレギンレイズに差し替えるという感じかもしれません。

レギンレイズは様々な状況に対応できるマルチロールタイプではなく、機体数も限られていました。もしかすると、08を1機、07を2機という小隊編成が行われるかもしれません。

鉄軍団のような先鋭化した武装集団が不在の場合は、07タイプの方が汎用性も高く、マルチロール機として使えるから便利そうですね。

海老川 まあ対面戦や遠距離戦などではあるけど、通常のグレイズで十分おこなえるほどの機体性能はあるのですが、ちよつと鉄軍団はレギンレイズに過ぎません。

それこそ阿頼耶軍術を受けた少年兵、ヒューマンタイプの有用性が第2期では注目されてきた時代という設定でしたし、さらにモビルスーツ戦が激化する要因はあります。

海老川 そうですね。阿頼耶軍術は想

定以上に強い印象を受けましたよ。

個人的に阿頼耶軍術はサボットインタフェース的なイメージだったのですが、作中ではかなり機体性能に影響を与えている形で描かれています。

当初は約300年という年月が経過したこともありまして、むしろグレイズのオペレーションシステムは、阿頼耶軍術すらも凌駕する技術レベルかな、と思つていいんです。

でも実際に描かれた阿頼耶軍術は、それ以上のものでもした、そう考えるというイメージは、出るべくして出てきた機体といえるかもしれません。

少しデザイン面にお話を戻しますが、実際にどのような方向性で作業を進められたのですか?

海老川 レギンレイズに関しては、ちよつと自分の中で邪手だったデザインを取り入れています。そもそも俗な言い方をすると、この世界観のメカはミリタリーチックな方向性で留めておきたかったんです。車ではないが、ジープや装甲車ですね。一方レギンレイズは、曲線を多用した流線型の近未来的スポーツタイプのイメージを入れています。兵士をイメージしたのがグレイズで、レギンレイズはSDタイプを含んだ、米軍の宇宙服のようなイメージなんです。

なるほど。新しくなつたというイメージはしやしませんか?

海老川 例えは人型に近い近づけるという方法論もあったと思うんですが、ただ、監督からは「グレイズの意匠は残しておいて欲しい」というオーダーがありまして、イメージが残る方向性で進めました。

新旧織り交ぜて デザインを考える

そして、レギンレイズとは対照的な旧式機にあたるグレイセルもデザインされています。

海老川 レギンレイズのラフ稿を何枚か描いている内に、グレイセルも占つてくつてしまつたラフの1つですね。その後、シナリオサイドから、「旧式機を出してもいいから、いい」という話が上がりまして、グレイセルはグレイズの旧型という設定になりました。

レギンレイズのデザイン作業の過程で生み出されていたんですね。

海老川 いわばレギンレイズの開発物ですね。旧式的なデザインはそれ



レギンレイズに関しては、

ちょっと自分の中で禁じ手だったデザインを取り入れています。



ほど難しくはなく、あまり悩みませんでした。旧式という扱いですけど、少し手を入れれば、これがレギンレイズ的なものになったとしても大丈夫だったと思います。結局は劇中の見せ方が重要ですから。

——バリエーションとしてゲイル、シャルフリヒターも担当されています。これが登場した経緯は？

海老川 監督からのお話で、地球支部編では「戦争」という方向性の戦闘なので、グレイズ・フレームとロディ・フレームの2機だけではちょっと寂しいということになりました。そこで色々バリエーションを出したい、という流れの中で生まれた機体の一つです。形部（一平）さんのジルドなどもそうですね。シャルフリ

ヒターは傭兵用のカスタム仕様として外見や装備がカスタマイズされていますが、ゲイルと同じく、元になった機体は存在しているんです。——系統的には姉妹機ですね。そんな中、一風変わったグレイズも出てきますが。

海老川 グレイズ・フレームは用途に応じて、手駒を長くも短くもできる仕様なんです。長くする方向性はグレイズ・アインで実現したのですが、短い方向性のフレック・グレイズはぜひやってみたかった機体として、ちょうど鉄拳団の機体として、機能的なボジションの機体も必要だ、という話が上がり、「グレイズ・フレームでもこういうことができるよ」という、星輝機のプランの一つとして提出したんです。でもさすがに鉄拳団でグレイズ・フレームはおかしいよね、ということになりましたが地球支部編で拾っていただけた。ただ、マクギリスと手を結び、ギアラルホルンとのパイプもできた時点なら、ティワズの機体よりも人手は容易かもしれません。展開次第では、鉄拳団仕様のフレック・グレイズが登場していたかもしれません。

——夢が膨らみます（笑）。第一期から引き継ぎ登場し、名前や姿が変わるという、ガンダムの代名詞っぽいですが、グレイズでもそんなモビルスーツのひとつです。

海老川 ヘルムヴィーグ・リンカーは、ヴァルキュリア・フレームを使って、印象をガラッと変える機体を作ったんです。これは文章設定にもありますが、ヴァ

ルキュリア・フレームの機体は設定上、何種類か存在します。ヘルムヴィーグ・リンカーはそのデザインを使い、グリムゲルデをヘルムヴィーグタイプに換装したということです。きつマクギリスは何パターンか、機体プランを押さえていたのではないかと思います。ハンヌマルが火星で発見されてから最悪の事態を想定して進んだのが重装甲のヘルムヴィーグだった。当然戦時に開発されたヴァルキュリア・フレームの機体には武器の特性を最大限に活かすカスタマイズが個々に施されているんです。グリムゲルデは陸軍用機による二刀流、ヘルムヴィーグは大剣といった感じに……

ガンダムに對抗しうるグレイズ系のスペシャル機

——同じグレイズの系統でも、レギンレイズ・ジュリアはかなりのスペシャル機ですね。

海老川 そうですね。ジュリエッタの新しい機体案としてはガンダム・フレーム、ヴァルキュリア・フレーム、レギンレイズの改修機に添えるという3つの案がありました。さすがにガンダムに乗せるのはやり過ぎです。ヴァルキュリア・フレームはガエリオを殺しかけたグリムゲルデと同じ系統ですから、それがヴィ

ダールと一緒に戦うのはどうなのかと、監督がとても気にされていました。ジュリエッタ用のヴァルキュリア・フレーム機は、ラフの段階まで描きましたが、最終的にレギンレイズの改修機が選ばれました。

——ガンダム、フレームの機体に乗ればキヤラクター性は高まると思えますが、メカ的な広がりには……？

海老川 狭まらずに、第2期ではガンダム・フレームより別格の機体になっているから、どんなに強い機体でもガンダム・フレームには勝てない、という傾向が強くなっていると思います。

——そういう意味でガンダム・フレームに對抗しうるグレイズというのは面白いです。

——デザイン的には、レギンレイズよりもさらに上位機ですね。

海老川 基本的には一機だけのスペシャル・ワンオフということで、デザインはしやすかったです。完全にキヤラクター性を強めている機体で、グレイズ・アイン的な意匠をレギンレイズでデザインすると、こういった方向性になるのかなと。

——それでいてレギンレイズとは細部の差別化もされています。

海老川 モビリアマの印象を持たせたかったので、異形的人型ではない雲間気を強調しています。手首の先はレギンレイズの手と交換できるので、換装すればレギンレイズ用の装備の使用が可能です。——実際には剣だけですが、それ以外の装備も可能なんです。あれもオールドに含められていた？



第1期、第2期を通して、多様な考えを持ちながら

デザインができたのは面白かったです。

にしました。蛇腹側はシルエットと戦術がマッチするなと感じたので、取り入れてみました。

全体的なシルエットデザインもグレイズ・アインとの関連性をイメージさせてくれました。

海老川 おそらく開発での関連性はあったのだろーと思いつき、手駒を延長させる場合の機体バランスの制御データなど、横断面でのフィードバックはあったと思います。

——ジュリアもグレイズ・アインのようなフレーム延長構造ですが、まさか脚がこれほど大胆に外れるとは思っていませんでした。

海老川 レギンレイズのイメージから、脚はそのままにするが迷ったんですが、どうせなら外れた方が面白

いと。太ももにバイナリを付けたのは、第1期のシグヴァアルベ・グレイズでも取り入れているからですが、そこを突き詰めていくとジュリアのような形になるかと思いつきました。

宇宙用というイメージはあったのでしょうか？

海老川 想定はしていましたが、そこから地上に降りるなら、脚部を展開した形態にしようと思っていました。ただ、登場時の主戦場が宇宙でしたから、まずは宇宙戦用に特化した形でデザインしています。初戦はらよつと相手が悪かったでも（笑）。監督的にアミダは作中でも相当な手練れで、トップクラスのパイロットと仰っていました。

「オルフェンズ」では、主に量産機を担当されていますが、ガンダム・フレームもデザインされました。

そんなガンダム・フラウロスは、ガンダム・フレームというか、モビルスーツの中でも珍しい可変型です。これが登場した理由は？

海老川 ガンダム・フレームの変形モビルスーツをどうしても出したかったんです。部分的な変形はキマリ

ストルパーでも登場していましたが、人型から別な物への変形ですね。変形案は2案出しました。現在の砲台型とティラノサウルス風の突撃形態です。ただ二日月と昭弘が前線

で戦うということで、砲台型が選ばれました。フラウロスのような機体があったなら、きつと飛行形態に変形するタイプなど、いろいろな可能性もあったかもしれません。

監督からのオーダーとしては、流星号（グレイズ改）の印象を残してほしいということ、顔はバルバ

トスと流星号を足して2で割ったイメージです。最初、フラウロスの頭部（トサカ部分の側面）に目を加えて、それとフェイス部分の牙を加えて顔のような顔になるというアイデア案もありました。

——それはそれで興味深いデザインですね。他にありませんか？

海老川 今だから言えるネタとしては、最初版に付けた名称はバエルだったんです（笑）。バエルは蜘蛛の悪魔ということで、変形後のイメージに合うなと思って、でも、悪魔の序列1位ということで、さすがにどう

うかという話になり……。そこで改めて意味を調べ直したら、豹か、人間の姿になるフラウロスという

もつとパツパツなを見つけたました。

でもこの機体はどんな元の名前が付くとも正式名称は4代目流星号なんです（笑）。

『オルフェンズ』という作品を振り返って

——すべてのデザイン作業を終えられた今、『オルフェンズ』という作品を、海老川さんとしては、どのようなに捉えられていますか？

海老川 第1期、第2期を通して、多様な考えを持ちながらデザインができたのは面白かったです。世界観全体からデザインにアプローチしたのもよかったですし、巨艦戦という題材はまだまだ振り下げて展開できる下地になったと思います。今回の方式なら、ガンダム・フレームをベースに他のデザイン・フレームを手掛

けても面白いですし、それが一億の方がグレイズ・フレームの別機体を描かれるとしたら、どう描くのか？を考えると、とても楽しいです。

——海老川さんのデザインや、これまでの制作機遇をお伺いすると、作品の世界観を守ること、非常に気を遣われていると感じます。

海老川 その気持ちは強かったですね。他のデザイナーさんが描かれたのを見て、「こゝで踏み込むなら、こちらも補足でこれぐらい加えておいた方がいいんだろーな」といった感じで。特に今回は主軸を作られた紫尾（直広）さん、世界観を広げてく

んだパツパツワールドを構築（築）くださった寺岡（賢司）さんと、メン

バーも非常に面白い布陣でした。一

方で自分もグレイズとヴァルキリー・フレームという独自ラインもやらせていただくなど、思い出の多いシリーズでした。

——もしあと1機、この世界のモビルスーツをデザインできるなら、どんな機体を手掛けたいですか？

海老川 賛派をいえば、もう1機ぐらいガンダムを描きたかったですね。フラウロスは紫尾さんデザインに寄せたガンダムだったんですが、次は紫尾さんと形部さんのラインをつなぐような機体を考えてみたいですね。まだまだこの作品でやれること、やりたいことはたくさんあります。『オルフェンズ』は、そういうデザインラインのイメージを広げてくれる作品ですからね。



グシオンのような、極端に振り幅の激しいものを見せてしまったほうが、

ガンダム・フレームの立ち位置が明確になると思いました。

大きいですね、ダメ出しで全部バツサリ修正するというところは少なく、描いたものをとても尊重してくる印象でした。それがとても楽しくて、うれしかったですね。

——アイデアを尊重してくれると。

形部 そういう経験があったもので、「あまり内容に踏み込んでいいけないのか」と思ってたんですけど、

「あ、結構内容に絡むギミックも受け入れてくださるって、それがとても楽しいです。」

——デザイナーの個性がそのままアイデアにつながる感じがします。

形部 メカデザイナーの仕事って、絵描きの仕事の中でもかなり特殊じゃないですか。みなさん同じ業種なのに、個性が強くてまったく振ってない。あまり詳しくない僕でさえ、

どなたが描かれたデザインかがハツキリわかるぐらいですから、それぞれ作家性を活かして、アニメの画面に出してもらえるのは、非常にやりがいがあると感じます。

——形部さんの設定画を見るとき、非常に細かいアイデアまで描きこまれているのが印象的です。

形部 常にか何かは仕込みたいという気持ちがあります。ヤラレズ……、すぐやられてしまう敵メカの場合、そんなに大層に仕込んで意味はないですけど、何か一つでも爪痕を残したいっていうアイデアは仕込みます。やられメカでも、

いつたりの立ち位置を考えて、「こんなギミックが面白いんじゃないか」と考えます。例えば、監督から「次のヤラレズ考えてくれる？」って

いうオーダーが来るじゃないですか。その時点で、名前のあるパイロットでやらせないでわかるわけですが、でもヤラレズなりの意地を見せられるような気持ちでやっています。特に第2期になって、ヤラレズの話が多くて、両面も本当に素晴らしいので、非常にうれしかったです。(笑)

——何か少しでも印象に残る活躍があると、ファンもうれしいですね。

形部 メカは役者ですから、こういう立ち位置で振ってほしいとか、こういうキャラクターになってほしいと思ってメカを仕込むわけです。でも実際に使わなくても、ギミックを盗み取った人やスタッフさんと意識を共有できたことが大事だと思います。こちらのメカを見ていただけて、使わぬを判断してもらっているわけですからね。ちょっと入れ過ぎだったかも、という感じもしますけど。(笑)

ファッションの知識が デザイナーの独自性へ生きる

——一方で形部さんの設定画からは、非常にプロダクトとしてまとまっている印象を受けます。アイデアのソースは何なのでしょう？

形部 世界的には海老川(義武)さんとはば一語なので、「ガンダム」一辺倒という時代もあったんですけども、とにもとまれロボットの好きで、

組合金も集めていましたしね。ただ、ロボットの絵を描くとなると、小学校の時描いた書ききり程度でした。その後にゲーム会社に入ったり、広告

の仕事をしている時は、どちらかというとグラフィック的な方向性だったと思います。そうしただけでは何かソースになっていないかといえば、洋服かもしれません。

——機械系ではないのが意外ですね。

形部 ええ、洋服をロボットのデザインに持っていたらどうなるか、という考えは初めから持っていますけど、これは世代的なものなんです。僕らの時代ってとても古着が流行って、デザイナーに対してオタク的なこだわりが非常に強いんですよ。ステータスの数が何本とか、この生地はいいとか、ヴァンテージジーンズもそうです。あとはスニーカーからも影響があると思います。スニーカーを何百足と買っていく内に得た知識は、意識的に取り入れていきます。

その根幹にあるのは、自分なりのメカ表現を手に入れたという意識ですね。自分の場合は、好きなファッションから持ってきた方が差別化しやすいと思ったんです。

——以前、戦艦は難しいと仰っていましたが、そういった要素が影響しているのかもしれないですね。

形部 戦艦は難しいですね。戦艦は物体ですから、ロボットのキラキラと光る部分、上での方法論が通じません。実際苦労しましたが、CGスタッフの方が非常にかつこう仕上げてくれて、段々楽しさがわかってきました。特に「甲鉄城のカバネリ」で汽車などもデザインさせてもらい、こうした機械のキラキラタタ的な面白さが徐々にわかって、

——ガンダムを描くことには、どんなお気持ちで臨まれていますか？

形部 最近気付いたんですけど、今までのガンダムのバウンスを持って、ガンダムを成立させる方法論もあれば、全然違うものを描いてガンダムに持っていく方法論もあるんじゃないですか？ その中では自分は後者ですね。角を取ればガンダムじゃないかな……って悪いながら描いている部分はあります(笑)。

ですから他作品のロボットの描いたとしても、同じテンションで楽しくできるなって感じました。

——キャラクター的な部分を強く意識されていますか？

形部 僕は理詰めで描くタイプよりも、緩いタイプだと思います。でも趣向としては、かなりぶっ飛んでい





やられメカでも、そいつの立ち位置を考えて、

「こんなギミックが面白いんじゃないか」と考えます。

多彩な機体機能に 込めたアイデア

「ここからは第2期の担当MSについてうかがいます。まず鉄華団の新型機として勲電が登場しますが、形部 師走は機体保全さんのティエス・製フレームをお借りしたMSです。ガンダム・フレームもそんなんですが、意外と他の人と同じようなパーツ構造になってしまっている。例えば、足で踏んできてしまうんですね。今作で他の方の描いたフレームにデザインを乗せる作業は、非常に勉強になりました。見ただけにや入ってこない情報がありましたね。」

——名前も特徴的ですね。

形部 MSの名前は各ザインが付けているので、勲電に関しては、もともジムのようになっています。「I-O（イオ）」と付けていました。とはいえ、ティエス製MSは漢字の名前で、中国の宝剣にするといい決まりがありましたので、勲電になりました。イオという名前は監督がフレームに残してくれました。勲電はこの世界におけるジムの立ち位置なので、あまり特別な個性の

必要のない、戦闘に厚みを持たせる役割のMSだと定義しました。カメラは当初、バイザー型にしてゴードルを当てるという、ジム系らしい格闘的なデザインだったんです。その後、監督から「ゴードルを下した状態を標準にしろ」というご意見をいただいたので、現在の形になっています。また、ゴードルのセンサー部分も、もともと1つ目ではなくスリットが入っているようなデザインでしたが、1つ目はシノの流星弾に当たっていたのですが、最終的に金銭となつたんです。監督の提案の時点で、「オプシヨナルマスタをいっしょ考えたら楽しいぞ」と思い、ブラネデルのオプシヨナルセットにもマスタが入っている。ロボットって、顔が変わると自分の専用機感が出るじゃないですか？ そういう楽しさみ方ができる機体になったのではないかと思います。」

——ロディ・フレーム機も、第1期以上に活躍しましたね。

形部 今回ロディ系がいっぱい出てくるのがうれいですが、ランドマン・ロディがトレーラーに乗って移動するシーンがありますが、座り方の設定はかなり可愛く描きました（笑）。ランドマン・ロディは、仮に付けた名前がそのままだと採用されません。ガラム・ロディの名前がつかないのは息子です。最初はガラムロディという感じで、ガラムを付ける感じでしたけど、打ち合わせで「ガラム」と決まりました。息子はいつも音だけで決めていますね。ただ本人にはなかなか真似できない名前を考えます。逆に息子の名前の付け方を真似

しているぐらいですから（笑）。結局どこから持ってくる名前って、限界があるんですよ。検索する時に、他の名前と混同されちゃう。番組が終わったら紛れてしまいます。その点、ザクやギャン、ドムって絶対残るからすごいんですよ。唯一無二な名前を付けてみたいですけど、富野さんレベルには到底及びません。結局真似をしても、バチものじゃありません。すごいんですよ。」

——新登場のヘキサ・フレーム機は、かなり斬新な形をしています。形部 ほかにもいろいろな顔になってたのは、コックピットを頭部にしようという監督の指示からです。そこからだんだん顔が大変化して、現在の形状になっています。ジルドは頭の後ろにフンド状のパーツがあり、そこがコックピットになっています。細かい部分を指摘されるのは正直……という感じで、ユーゴのザインには時間がかかりました。

——最初のデザイン案はかなり違うものだったんでしょうか？
形部 新フレーム+中ボス的なMSというオーダーをいただきました。最初はやたらカッコいいデザインでした。頭もちゃんとあって、亜魔っぽい角がある。顔はドクロっぽい。脚部はその頭から昇降するんです。「ちょっとカッコよすぎるからやめよう」と（笑）。カラーリングは3種類の案を出し、1つがサンドバル機、残り2つが双子機になっています。パスカルカラーで、ちょっと可愛いかったですね（笑）。劇中でもギミックがカッコよく描いてい

たいて感動しました。
2体同時作業で生まれた
ガリエオの愛機

——第2期の注目は、やはりガンダム・ヴィエダルという謎の男が乗る形部 ヴィエダルです。形部 MSの場合、物語での絶対の命題は「男前であるべき」とか、そういう信念を詰め込んでの姿になりました（笑）。色はオーダーがあったわけではなく、「正体不明のガンダム・フレーム」と言われたので、「じゃあ黒いかな！」という感じで塗ってしまいました（笑）。調子を持ってきたというガンダムを描けたのはうれしかったです。単純に「カッコいい」って難しい言葉ですけど、やっぱりわかりやすく表現がシンプルになつたという方がいかにしれません。

——機体名も意味深ですね。
形部 ヴィエダルはかなり調べて付けたんです。気になってネットでも調べたくなるような名前にしてやろうと思ったんです。ガンダム・フレームはソロモンの72柱の悪魔の名前ですけど、「ヴィエダルってあるの？」って思ってもらえれば嬉しいんです。ヴィエダルは父親がオーダーインで、母親が巨人的……って想像を巡らせる謎になるのかなと。名前を付ける段階ではデザインはすでに決まっていたんですが、「ヴィエダルはすごく強い戦いを履いている」という要素も思いました。

——最終形態といえるガンダム・キマリスヴィエダールのデザイン作業は

ガンダムに対して「こんな攻撃はどうだろう?」というメカがバンバン出てくるのが楽しかったんです。

それは昔から変わらない、ロボットアニメの根幹だと思います。

それがキマリスは、第2期でも重宝な第2ポジションになりました。形勢が第2期の打ち合わせで、キマリスが偽装してさらに正体を現す……といった発注を受けたわけですが、それだけでもうガエリオが終焉か？と生きた残るのは確定的ではないですが、でもその時点で、誰と戦うかはわかりませんでした。バエルも存在しませんでした。鉄拳団と戦うのかどうかもわかりませんでした。とありえず、込められたものは込めてしまおうが、「ダークヒーロー」として戻ってきて、最後は騎士の姿に戻る」というストーリーが浮かび上がりました。正直、「こゝまでギャラホルム側が勝らんで、マクギリスとの因

「ガリエオがマクギリスとの決着をつけたために、キギリスを改修してまたような印象を受けましたね。形彫。ガリエオは道具が優位に立つて勝とうと、というタイプではないと思うんです。そして同じレベルの喧嘩ができるようになったんですね。ただで、ガリエオには到達点なんですよね。だから思い切った喧嘩ができるという、芸術はてんこ盛りにしました。この世界の人たちが、単純な見れば部分つて結構あるんじゃないですか? ガリエオだけにやなく、鉄拳団もマクギリスもそうなんです。でも、それぞれの甘い部分を含めて、対決してくれるとうれいなんです。」

「形彫さんのデザインは、明確に戦い方を意識していますよね。形彫。デザインの時分で、ガリエオを傾け風で十分戦えるという理由を傾け風でいっています。これは「レム」から変わってません。それは主人公にもピンチが欲しいからで、やっぱりそれがロボットアニメの面白うですから、「機動戦士ガンダム」からして、ガンダムという大きな艦対峙で「じゃあこんな攻撃はどしたろう?」というメカがパンパン出てるというのが楽しかったんですよ。それは見せ方が違うだけですね。『超電磁ロボ コン・バトラーV』などの時代から、変わらないロボットアニメの振動だと思っています。」

チームで作業をすることが世界観を形成していく

第2期を振り返って、デザイン作業にどんな印象を抱きましたか？形跡、面白かったです。アニメのメカデザインの仕事ってとにかく面白いんです。そもそも「ガンダムセンチネル」を見て、メカデザインを諦めたんです。カトハジメさんが描かれる絵のうまさや世界観は、到底自分では無理だ。それが偶然に底辺出身でもメカデザインの仕事に携わっているのは、非常に不思議な気持ちです。

— 他のデザイナーさんと一緒に作業することはいかがでしょうか？
形跡 メカ打ち合わせって他のデザイナーさんのアイデアを見るのは楽しいです。自分のアイデアがおかししの流れに組み込まれたり、ちよつとしたスバイスとして効いてきた時とはゾクゾクします。ただ、ちよつと狙い過ぎではあるんですけどね(笑)。「こうなる」といふ方が多すぎなんです。それこそ「セルフエンズ」に参加されているデザイナーさんは、当然一流の、上手くて格好いいものが描ける方々です。そこはチームでもやっていることもあって、みなさんがプロとして世界観のバランスを意識しているから。成立している部分があるかもしれない。その中で自分が見られることといえば、面白がることくらいです(笑)

— お互いのデザインを見て、この世界観のメカニック観を作っていく作業は刺激的です。キャリズヴィダー

の無茶なしている感じが、驚いた。海老蔵さん、寺岡さんや篠原さんたちもいろいろ他のデザイナーさんと一緒に作ってまた世界観の中からそこそこ、生まれたものなんです。ですから、まだそういう空気のない時分で作ったガンダム・キマリスの最終ラフを振り返ってみると、今と異なる意識で描いていたことがよくわかります。

——チームで世界観を作るといふことが重要なんですね。

形勢 以前は会社で動いていましたけど、今社での作業とは根本的に違いまして、会社は個より多数の意見を尊重し、またこれに正確なバチやプワーを持っているデザイナーさんたちがせめても合っているという、まるですごいクラブ活動に参加している感じが凄いです。性質の見せ合ひみたいな楽しさがありますね(笑)。

——最後に、「オルフェウス」という作品に参加されて、率直な気持ちをお聞かせください。

形勢 こんなに長く、一体のMSに付合えたのは幸せでした。ドラマを機体に取り入れるケース下で、ありなると思われるんです。どんなドラマになるんだらうって、想像しながら作業をするのは本当に楽しかったです。特にウィダールの時はとてもワクワクしました。第3話では昔ほど応援していましたから(笑)。ただ、使わない武装が一番多かったのも残念。今後はもっとと感心して注意したいです(笑)。

前話である『ゲレートメカニクススペシャル 機動戦士ガンダム 鉄血のオヤフェンズ メカニクス&のロード』（小社刊）でも、テーマな話題で和氣満々の盛り上がりだったメカデザイナー座談会。今回は長井龍雪監督にも参加していただき、デザイン発注のポイントや、本編全話放送後だからこそ語れるエピソード満載でお送りする。

MECHANIC DESIGNERS MEETING

the second season

『機動戦士ガンダム 鉄血のオヤフェンズ』

第2期メカデザイナー&監督座談会

鷲尾直広／海老川兼武／形部一平／寺岡賢司／長井龍雪（監督）

※『ゲレートメカニクス』2017 SUMMER
長編2号を一冊贈呈 内構成したものです

新しいイメージを得た新しいバルバトス

第一期の事も含めてお話しただけかもしれませんが、長井（龍雪）監督からメカデザインの発注は、どのように行われたのでしょうか？

長井 自分から「物語的にこういうものが必要です」という事を打ち合わせで伝えず、依頼するという感じでした。かなりフワツとした自由な感じでしたけど、そういう意味ではデザイナーのみなさんには迷惑をおかけした感じでした。

鷲尾 最初は脚本もありませんでしたから、そこは監督のアイデアが大きかったですね。

長井 まだ決まっていなかった事も多かったのですが、たとえば「新しい勢力が出てくるので、今のうちに発注したいです」という感じでした。

鷲尾 形部さんのデザインがとにかく早くて、何も決まっていなかったから、ほとんどデザインが上がつていましたよ。

長井 形部さんのデザインはちょっとと逆パターンみたいな感じで、一度に複数のデザインを上げてくださった中で、「じゃあこれはあそこに使おう」とみな流れていきました。

形部 結構自由にやらせてもらって、ありがたかったです。

鷲尾 第二期でいえば、ガンダム、バルバトスルプスは、考えずに時間ばかりでしたが、方向性が定まってきたら、ほぼそのままでした。少し肩の部分を直したくらいです。

長井 そうですね。第一期はいろんなパーツを寄せ集めていたので、ルプスはちゃんと調整して初めて三日月用になった機体という感じでした。

鷲尾 ルプスは最初からマークを入れて、意図がわかりました。第一期のガンダム、バルバトス（第6形態）でもマークを入れてもらいましたが、同じに1個人を入れて、2個でもいけるんじゃないか」という感じで（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。

鷲尾 刀で「刀か……」という感じ（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど、

寺岡 文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね。

海老川 ルプスとはかく武部が太変そうだったね。

寺岡 長井さんも悩んでいた。長井 そうですね。メイスは第一期のもの、あまりにも印象深かったこともありますが、第一期の最終回で見て使ったじゃないですか、それを「刀か……」という感じ（笑）。



★如く、「エイハブ・レーサー・キヤノン」としてアイデアが出されたキヤノンの新部デミックスは、マルクスロットアクセラレータ一となって、1/100プラモデルで再誕された。



第2期は乱戦を想定していたので、刀のような静かすぎるものではなく、

乱戦で使いやすいようなメイスはないかなと。(長井)

かったですね。

長井 有線ファンネルみたいなイメージです。

形部 この世界観でファンネルって騒いになって思っていたんですけど、あの動きをみて「あ、これはとてもガンダムっぽい」と感じました。

寺岡 あのM.A.の尻尾の動きがなかったら、最終話でレックスの尻尾の動きはなかったですよ。まあ主人公に尻尾はどうなんだろうという。(笑)

長井 そもそも悪魔ですから、そこはいいかなと。(笑)

キャラクター性を立たせる様々なアイデア

鷲尾 個人的に感じたのは、キャラクターに合わせたメカデザインがとてもしつくりできた気がします。これは他の作品では、あまりできない事ですね。ガンダムはキャラクター性が強いのもあって、そういう試みができたかなと、特に形部さんが「キヤクター性を立てる」という事に取り組みでいたのって、自分としては後追いたい意識でした。(笑)

長井 ガンダム、キマリスは使い切れない武器があまりありませんからね。それこそトルーパーの時の「謎ビーム発射装置」がありますからね。

形部 ついにその話をする時が来ましたが……

長井 もう終わったから大丈夫ですよ。(笑)

胸部のマルチスロツアクセラレーターですね。形部さんの意図としては、あくまでビーム兵器が初登場するというイメージだったという

ことでしようか？

形部 最初はビームでもなくて、ダレ結界(「仮説巨神イデオ」)に登場する脳細胞破壊兵器)的なものの予定だったんです。

鷲尾 一体それは何を出しているんですか。(笑)

形部 エイハブ・ウェーブを連続して放出することで、三日月をおかしめてしまうという装置です。

寺岡 形部さんは脳内設定多いよね。(笑)

形部 まずは言うだけ言ってみようと思まして。(笑)

長井 最初のキマリスには、例のカッター(スラッシュエディス)もありましたよね。

形部 でもそれは長井さんのオーダーですよ。「ここ(肩)から何か出しませんか」って、この形だからカッターかなと思っただけです。

長井 まさか、ああいう風に出るとは思ってもいませんでした。(笑)

形部 画面では、「ポーン」という感じで。(笑)

でもちゃんバルバトスの腰の装甲を折り付けていますよ。
長井 先ほども言いましたが、形部さんのデザインはとにかく早くて、ガンダム、ヴィーダールのデザインも早く上げていただいた割には、登場話数が遅くてお待たせしてしまいました。

形部 ガンダム、ヴィーダールは、戦場には出てこないんですけど、格納庫の場面が存在しているという状況が1クールほど続きまして、でもうちの家族は、その状態でもずっと

楽しんでいたので大丈夫です。(笑)

鷲尾 ヴィーダールはデザインが本当にかっこよかったですね。歌あるキマリスの形態の中で、一番バランスがいい機体と感じます。

形部 そもそもガンダム、ヴィーダールで偽装して、ガンダム・キマリスヴィーダールになるということは最初から決まっていたので、超ガンダムっぽい機体を出さない、この偽装のタイミングしなさい。(笑)と思っただけです。1回、姿を隠してから復活するというのは聞いていたので、「オールフェイズ最大のチャンスが来た」と思っただけで、気合を入れました。

長井 ものすごい武器がいつぱい付いていましたよね。ただ、バーストサーベルの。抜けない問題。が……

形部 これは鞘になるサイドアーマーの方をスライドさせるという、鷲尾さんのアイデアをいただきました。「ゼーオンって抜けるのでいいじゃないですか」と思っただけです。

長井 使いたくないとダメです。(笑)。今回はある程度使いもの、という方向性があって、それは崩さない方がいいかなと思って。実際に機構を考えてみると、プラモデルでも結構再現して頂けますからね。

**MSのイメージを
陸戦兵器に戻すこと**

形部 ガンダムらしいという意味では、バエルもとてもガンダムらしい機体ですよ。

海老川 バエルは72体のガンダムのうち最初に作られた機体とはいえ、



今回、キャラクターに合わせたメカデザインが

とてもしっくりできた気がします。(笑)

時代が進むことにバージョンアップして、常時最強の機体だと思いついて、でたんですけど、実際は厄介戦時のままなんです。

海老川 モスボール状態（再使用できるような劣化を防いだ状態）で保管していたのかな。

長井 わりと集約的な機体になったのは、そのまま保管されていたんだね。マクギリス・フリード事件後は、最終的に封印されてしまいましたが、海老川 ヴィンダーも、バエルに倒されてキマリズヴィンダーに換装するのかもしれない。（笑）

長井 これはもう完全にガエリオの趣味なんです。（笑）

一同（笑）

海老川 バエルはあまり武器が必要ないっていう話だったんですけど、形部さんみたいにこつこつ入れておけばよかった。

長井 そこは難しい問題です。「MSは何をもつてして強いのか」という部分になりますから。

海老川 もちろん、使ってみるのいい武器はアニメとして正しいんですけど、「でも、どうだろう……？」みたいな気持ちがあります。その答えとしてわかりやすいのが、メイスだったと思います。

海老川 まあ、この作品は基本的に銃を使うMSが弱くて、殴るMSが一番強いっていうのが面白かったね。海老川 とにかく頑丈に感じますよね。銃で撃っても装甲が欠けずらいっていう感じ。

長井 MSって「機動戦士ガンダム」

の頃は、戦車のイメージだったと思うんです。そこから回避重視になって、軽い感じになつていった。ずっとその歴史が続いていたので、一度「陸戦兵器に戻したい」という気持ちがありました。わかりやすいといえば、「装甲があるから強い」という方向性もいろいろある。

海老川 たしかにバルバトスは素手で戦いましたけど、やっぱり普通のリアルロボットで手で攻撃すると、そのパーツが壊れちゃうっていうイメージがありますよね。でも、バルバトスは「大丈夫だろうな」という安心感がありました。

海老川 バルバトスに関しては、第一期から積み上げてきた説得力がありましたね。特にレックスは汎用性に超硬度レオアロイより強い設定が使われている。アレがあるから強いっていう印象があります。

海老川 あれはガンダム・フレームより硬いんだよね。

長井 そうですね。ただフレームのような巨大なものは、まだ精進できないというイメージです。

海老川 僕はバエルが金色のフレームでもないって思っていたんですけど、それこそ72機あるガンダム・フレームでも、クラス分けをしたら面白いんじゃないかって、ゴールドフレームを内蔵した最強のガンダム・フレームが12機いて……。

長井 途端に別作品っぽい感じが（笑）。

海老川 実際に明かされていない設定も結構あるので、そういう想像をファンの方々にもして貰うのは面白いですよ。

海老川 確かにオルフェンズは美形のノリシロがかなり大きいんです。まだやれることが山ほどあると思います。

ガンダムが最強、万能とは限らない世界観

海老川 こうして振り返っていくと、最初から「ガンダム・フレームは、他の兵器と比べて」そこまでアドバンテージがあるわけじゃない」という立ち位置も面白かったですね。

長井 あくまで使い方の問題で、道具は道具でしかないですからね。実際にグレイズのはうが新しく扱いやすい機体なのは変わらないです。

海老川 ガンダム・フレームは頑丈さとパワーだけですよ。

長井 70年代のスーパーカーVS最新のエコ自動車っていう例え話は、非常に筋に落ちます。

海老川 最終的に本編に登場したガンダム・フレームは三機ですか。換装などのバリエーションが多かったの、意外と機体数自体は少ないと感じられるかもしれませんね。

海老川 ただ、世界観の規模として考えるなら、ちようどいいぐらいの機体数ですね。

海老川 ギャラルホルンが組織として、ガンダムを使っていなかったら、海老川 それこそ設定上、72機のうち、26機しか現存していないですもんね

海老川 70年代のスーパーカーVS最新のエコ自動車っていう例え話は、非常に筋に落ちます。

海老川 最終的に本編に登場したガンダム・フレームは三機ですか。換装などのバリエーションが多かったの、意外と機体数自体は少ないと感じられるかもしれませんね。

海老川 ギャラルホルンが組織として、ガンダムを使っていなかったら、海老川 それこそ設定上、72機のうち、26機しか現存していないですもんね



ヴィンダーでは、超ガンダムっぽい機体を出せる

「オルフェンズ最大のチャンスが来た!」と思って気合を入れました。(形部)

形部 設定的にいつはガンダムを出したくなりますけど、監督はよく我慢しましたね。

長井 正直これ以上出しても損きれないんですよ。(笑)

海老川 でも「困った時のガンダム」って手が出そうになりますけれど、

グッと抑えられていた印象がありますね。

形部 でも第2期に入るとき、一度手が出かけましたよね。

長井 監督のオーダーではなく、た

くさんのガンダムのラフを募集して

いましたね。

海老川 僕も形部さんも描きました

よね。ガヤで使えるガンダム、シリ

ーズ(笑)。結局は登場しませんでした。

形部 当初、ユーゴの代わりにな

るような機体ということでした。

海老川 夜明けの地平線団のMSも、

最初はガンダムの予定でしたよね。

金と銀の対になる機体で、

形部 監督以外の人がやる気満々で、

監督が浮かない顔しているという、

長井 そんなにたかさんは、いらな

いかなって。(笑)

形部 でも、第1期に登場したブル

ワーズのクダル、カデルって、ガン

ダム、ダシオンに阿頼耶職なしで乗

っていたんですね。

長井 あの人には単純に突っ込むだけ

の人ですから、それでもバルバース

と渡り合っていたわけですから、ク

ダルはけっこう強かったんですよ。

海老川 阿頼耶職なしでパイロット

ランキングを作りたいですね。

長井 クダルは意外といこころに

行くはずですよ。

形部 クダル主役の外伝はないん

ですかね?

長井 ヒドい話にしかならないでし

ょうか……。だいたい人をいじめる

ことしね。

海老川 なぜ、ああい人になつて

しまったかを確認したいです。(笑)

形部 「夜明けの地平線団」などの海

賊外伝は面白そうですね。

長井 サンドバル、ロイター外伝は

の正統化という面で好きな機体

と海賊をやっている描写もできますし、

ユーゴも大活躍するでしょう。

形部 重産機からP.D.世界の

歴史や社会が考察できる!?

——重産機の流れでは、グレイズの

希踏としてレギンレイズが登場しま

した。

長井 レギンレイズはグレイズから

の正統進化という意味で好きな機体

ですね。印象は近いんですけど、両

機を並べてみると違いがよくわか

るんですよ。

海老川 第2期では自分の中で一番

苦戦したデザインですね。

長井 なにせ第1期の段階で、かな

りのグレイズのバリエーションを出

して頂きましたからね。これ以上は

厳しいなと思う、第2期では新キヤ

ラクターも登場するのかもしれない、

新機体として依頼しました。

——それこそ第1期は、ギャラルホ

ルンのMSはグレイズだけという点

を震かせていますけど、世界観がら

みても飽きませんよ。

海老川 ゲイレールの型式番号(E

B、04)から見ていくと、その前に

も何機種があったでしょうね。

形部 約300年間の進化として

考えると、これぐらいのペースで新

型MSが出ていく方が、納得感があ

りますね。

寺岡 単純に50年で1機と考えると、

6機種あることになるね。

長井 現実でいえば、F-15戦闘機

(1976年就役)がまだ現役です

からね。

寺岡 F-4がやっと退役したぐら

いだから、普通に考えると1機種70

年間ぐらいの運用が妥当かな。

長井 戦争がなければ、それぐらい

のペースですよ。

——1機種の寿命が長いのは、この

時代の人たちが長寿というのの影響

しているのでしょうか?

長井 それもあるでしょうね、その

へんの設定は語る機会もなかったの

ですが、そういう意味では割とゆっ

たりとした流れだったんですよ、長

寿の人にとっては、厄災戦がお父さ

ん世代の出来事という感覚ですよ、

だいたい現代の情ぐらいの寿命とい

う感覚です。たとえば時苗、東渡ノ



この作品は基本的に銃を使うMSが弱くて、
取るMSが一番強いというのが面白かったね。(寺岡)

介は設定年齢180歳台で、大体190歳ぐらいで亡くなったという感じです。

寺岡 本編ではサイボーグや機械の義手義足が嫌われて、阿頼耶も忌み嫌われているという形ですよね。そこはもう少し、物語の中で強く示唆されてもよかったかな。

奥井 ヒューマンデブリの方が、言葉の力が強くて、そちらが強調されてしまった感じがありますね。そこに阿頼耶が同一視されてしまったような印象なんです。

寺岡 まあ、あくまで鉄華団のお話なので、医療関係者をローズアツプしたら、また別な話になっちゃうかもしれませんね。

形部 グレイズとモビルワーカー(MW)って、最初から最後までずっと出ていたじゃないですか？ 個人的にはこの2機種の基盤がしっかりとっているから、世界観で遊べたという印象がありますね。

奥井 まず海老川さんにグレイズを「この世界の基盤機」という位置付けで作ってもらったのは大きかったと思います。

寺岡 フレームを設定した割には、結構多くの機種が登場しましたね。**奥井** そうです。勢力的にはそんなに多くなかったのも、よかったのかもしれない。大きな区分けといえば、昔からあるグレイズ系とヘキサ系、新しいのはグレイズ系、そしてティウズ系、そこにガンダム系、ヴァルキリア系がいるという感じなので。

——第2期でも新機種のイオ、フレーム

ム、ユーコーのヘキサ、フレームなどが新たに登場しました。

奥井 ティウズ系フレームの製造は、外装を形部さんにお願いしましたが、藤原(悠)さんの元のフレームデザインをきれいに使ってもらった感じがしますね。

形部 シンプルなのに立体感を出すデザインです。

寺岡 鉄華団のキャラクターに合っていますよ。

形部 若干ガラが悪そうでヤンキー感がありますよね(笑)。

海老川 ちよいといいバランスといえますか。鉄華団の規模なら、確かに買い揃えられそうというイメージが湧きますね。

奥井 とはいえ、鉄華団も大分無理して揃えているんですよ(笑)。

形部 個人的にロディ系がすごく強く見えたのでよかったです。

寺岡 ランドマン、ロディは、乗っている人間が強かったからね。

海老川 阿頼耶の基盤が非常に大いんですからね。

——そもそもヘキサ、フレームを登場させたというのは、どのような意図だったのでしょうか？

奥井 第2期はM/Aが出るという前提だったので、M/Aがいた時代のMSをもっと出したかったからなんです。第1期の量産機といえどロディ系でしたが、ガム、ロディを出した段階で「これ以上バリエーション出すとロディ系になるなあ」と思ったことも大きいですね。余裕があれば、もう、3種類は量産機を出したかったんですよ。ヘキサ、

フレームも、もう少しバリエーションを出せばよかったですね。

寺岡 量産機は難しいですけど、どうしてもメインキャラクター絡みやないし出しづらいので。

奥井 量産を想定した機体の中でも、新機は最初のロットの機体ということとで、まだフレームの名称はないんですよ。この機体以降、量産ベースに乗ったらフレームの名称が付けはれます。

MSの強さを際立たせるMWの存在

——MSとの対比として、MWも欠かせないメカとなりました。

寺岡 まず鉄華団用の量産型MWを1機作りまして、それが最後までいいやられメカになりましたね。兵器としてのMSはやっぱり強すぎるので、MSは対MS用でしか使えないという難しさはありますね。それに

対してMWは対人や対物という描写で、存在感を示せたのかなと思います。戦車ほど強くないけど、動きのいい突撃車という位置付けかなと。

奥井 この世界はエイバブ・ウェーブの影響で、航空戦力の少ない世界ですからね。そこでMWは戦車よりも機動性があって、突撃車よりも強いという位置付けがいいのかなと。最初にMWはラフを画いた気がします。これがベースにある世界で、その中でオーバーテクノロジーとしてMSがあるという位置付けで。



グレイズとモビルワーカーという、選り出ている2機種で基盤がしっかりしているから、

世界観で遊べたという印象がありますね。(影評)

※入れたかったということですね。

長井 そうなんです。MSはどう考

えても過剰な戦力ですからね。

海老川 劇中ではMの乗ったキヤ

ラクターをなめて、MSが映るシー

ンがとて面になりません。

あの世界での艦船や航空機の扱

いも気になるところですね。

驚異 意外と海上戦艦が使えるかも

しれませんね。

寺岡 エイハブ・リアクターを積ん

でいればね。

長井 ただ、リアクターを積んでし

まうと普通の艦に操縦できないん

です。通商船などの影響をうけて、都

市部に近付けないってしょうの

で、驚異 通常動力を搭載しないとダメ

ですね。

寺岡 外洋ではエイハブ・リアク

ターで、内海では通常動力にする？

世界観のベースは考えています、それ

を一度本編に出そうと思っただけ

です。

——MAが異形の姿である点は、ど

んな理由からですか？

長井 そもそもMSが人型である理

由も、MAが人型ではない兵器だか

らです。MAに人間として対抗す

るために、人型のMSを作り、最終

的にガンダムに行き着きました。だ

からMSは絶対人型であり、逆に

MAは人型ではありません。MAのデ

ザインに関しては、人型はNGとい

うことでコンペをさせてもらいま

した。

驚異 ハンニマルはあまり機能的な

ことは考えず、異形感というイメ

ージだけで進めました。ブルーマ

を中

で製造できるっていう設定だったん

るのはすこいよね(笑)。

驚異 銃が爆発してマニエレータ

ーが壊れたとか、そういう細かい

描写まで再現されたのは非常にかつ

こよかったです。

長井 使えない武器(ビーム)を使

うMSはいないということ、早く

本編で言いたかったですね。

寺岡 ビームの描写を絶対本編でや

ると説明できましたね。

長井 キマリストルーパーの段階で

は、まだちょっと早かったですね(笑)。

寺岡 でも、ビームを使っても効か

なかったでしょう(笑)。

形部 そはダリムズを叩き込

んで笑って、マカリスを焼くんで

すよ！

一同(笑)。

形部 ハンニマル以外のMAが気に

なりませんが、設定的にはい

るのすこいよね(笑)。

驚異 銃が爆発してマニエレータ

ーが壊れたとか、そういう細かい

描写まで再現されたのは非常にかつ

こよかったです。

長井 使えない武器(ビーム)を使

うMSはいないということ、早く

本編で言いたかったですね。

寺岡 ビームの描写を絶対本編でや

ると説明できましたね。

長井 キマリストルーパーの段階で

は、まだちょっと早かったですね(笑)。

寺岡 でも、ビームを使っても効か

なかったでしょう(笑)。

形部 そはダリムズを叩き込

んで笑って、マカリスを焼くんで

すよ！

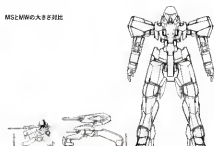
一同(笑)。

形部 ハンニマル以外のMAが気に

なりませんが、設定的にはい



MSとMWの大きさ対比



一騎打ちで戦うには、モビルアーマーは厳しい相手です。

ガンダム・フレームによる4人パーティ推奨です。(興井)

— MAは宇宙にも存在していたのでしょうか？

興井 MAは宇宙にもいましたし、月や火星も巨艦戦の戦地でした。今よりも人類が多かった時代で、火星は巨艦戦時代からテラフォーミングされていて、月にも移住者がいました。火星で覚醒したハシマルは、地球で生まれて火星に行ったヤツですね。

興井 バルバトスとフラウロスは、きつと同じパーティで戦っていたんでしょうね。

一同 (笑)

— 新たにMAが発掘された場合の対処が必要になりそうですね。

興井 はい基本的にはギラルホルンは念入りにMAを潰していったはずなんです。あのハシマルは火星ハーフメタルの脈脈の中に埋まっていたので、エイハブ・ウェーブが検出できずに、発見できなかった機体でした。それ以外はエイハブ・ウェーブをたよりに探して、しらみつぶしに壊して行っているはずで、寺岡 あとは宇宙空間にまだいるかもしれませんね。

一同 (笑)

興井 アステロイドベルトから、突然MA部隊が来るかもしれません。そうなった、完全に宇宙怪獣ですね (笑)。

一同 (笑)

衝撃のラストをも想定し オーダーされたデザイン

— ラストを飾る機体は、レギンレイズ・ジュリアの地上戦仕様でした。この機体には、どんなイメージをお

持ちでしたか？

興井 ラストのイメージがあったので、ちゃんとした刻を持たせたいと思っていました。また、もともとジュリアの手はクロロだったの、ちゃんとしたマニピュレーターに愛されたのがよかったですね。機体により騎士感といえるかジャニス・ダルク感が欲しかったです。

海老川 基本は宇宙戦を前提とした機体設計であり、もし地上に降りることがあっても、接続している脚部ブラスターをバジすることで、対応できるような意図でした。最終回の舞台設定がまだ決まっていなかったの、どちらでも対応できるようにしようと思っていたんです。

興井 ブラスターを後方に付けた形態がかっこよくて、ちよつと馬を思わせましたね。イメージはキヤリストルバーの延長にあるものを感じさせました。

海老川 剣と盾はまさに王道なんですよけど、意外と盾を持っているMSは少ないですね。

興井 最初に盾はあまり使わないようがあるのに滑ってどうなんだろう……? と思ってしまつて、ですがあの世界でのMSの盾は、たとえば剣電のようには集団戦用として使うものですね。雷電号についているようなシールドは、基本的に殴る用の武器なんです。

形部 コンペの時点でも、盾はなるべく使わないように、というつもりでした。付けても小さくしてくださいということ。

海老川 ジュリアの盾も視覚兵装です。バルカンも付けていますし、爪の部分で攻撃もできます。

— 最終的にバルバトスの盾を取る機体となると驚きました。

海老川 そうですね。若手、漁夫の利を得る感じではありましたが (笑)。最後にバルバトスの盾を取るシーンはショッキングでした。

興井 妹や姉っ子も楽しみに見ていたんですけど、最終回は一回しか見てないですね (笑)。

— 「ガンダム」のお約束をそのままだらないという点も、本作の特徴だったのではないかと思っています。

海老川 漠然と河豚即死システムに置き換えていますけど、それほど露骨なものはないですね。

寺岡 今の時代には、機械とつながっている方がわかりやすいだろうね。形部 「怒」たら強い……という流れはポビュラーですけど、そういう方向にいかなくったのも正しいですね。

興井 どんなにバルバトスのリミックスが解除されても、無理なものはないんだと (笑)。

海老川 ラスポスがガンダムじゃないの、でも、そこって我慢できないポイントじゃないですか？

一同 (笑)。
形部 ガンダムが大勢出てきて戦うという展開は思わずやつてしまいたくなんですけど、そこは徹底されていた感じですね。
— 最終兵器の名ものもダインスレイヴでしたしね。



ジュリアは宇宙戦前提の設計ですが、両部ブースターをバースすることで、

最終回の舞台が地上になっても対応できる設定にしました。(海老川)

異井 賢尾さんがラフで描かれていた運動エネルギー弾がベースになっていましたね。

賢尾 イメージとしてはあまり強力なものではなかったのですが、驚くほど強くなっていましたね。

異井 でも劇中の最強兵器のイメージは、ある程度明確だったもので、そこに合致しました。この世界は、とにかく重くて硬くてでかいものが強い。それを突き詰めた存在がダインスレイヴなんです。

賢尾 意外とシンブルなものが強いという。

寺岡 ダインスレイヴのいいところは、話専じゃないところですよ。自律的に追いかけることもありませんし、撃った瞬間に、当たるか当たらないかが決まってしまう。そこにギリギリ人間の部分が残っているのいいですよ。あんな非人道的な武器であるのに、そういう部分が残っているのは大事です。

これが地球から発射して、自動で火星に着弾する武器なら本当につまらないです。わざわざ相手が見えるところまで行って撃ち下ろす、ということが大事なんです。

異井 おそらくAIを搭載すれば地球から火星まで発射できるんですけど、火星だとMAになつてしましますからね。その時点で禁止兵器になると思います。倫理的に作ることができない世界観です。まあ、本当に当たらない兵器なんですよ。最終回も狙って撃っているのではなく、大層に撃って逃がさないようにしているだけです。

賢尾 撃った瞬間がわかれば遅くられますね。

寺岡 火星への攻撃は、アリアンロッド側の軍が退いて鉄華団のガンダム2機が立ち止まって、その瞬間撃たれている。作戦がよくできていたんです。

異井 正直言ってクレータ1つじやすまないぐらいなダメージがありますね。

寺岡 火星なら地殻が割れちゃうかもじゃないですか。

異井 描写ではある程度の範囲で抑えていますけど、本家はそれぐらいの威力のある兵器でしょうね。

寺岡 本家はMA被限定しようね。異井 そうですね。たとえ地上が欲しい戦争では、ダインスレイヴを使う意味がないんです。今回の戦いでできた火星のクレータも、なにもできずに放つたらかすかない。だから月は厄祭戦後そのままなんです。

最後に、「オルフェンズ」の本編が完結を迎えた現在の、率直なお気持ちをお聞かせください。

寺岡 コンベから参加させていただいて、非常に面白かったですね。MSが描けなかったのは心残りでしたけど、MWという新しいカテゴリーのメカを出せたのでよかったです。

賢尾 主役機のデザインをやらせていただいて、とてもうれしかったですね。それもシリーズの中でも、特にキャラクター性の強いMSだったんです。ある意味ドラマ的にも貢献できそうなデザインになったのではないかな。

また、他の作品と比べても特徴的なデザインができたのではないかと

なデザインができたのではないかと思っています。とてもいい経験ができてよかったですね。

海老川 こうしてみなさんと話していると、「またまたこの作品でできることが多い」という思いが強くなりました。厄祭戦もそうです。3000年間のエピソードもそうです。話している、と、どんな話したいイメージが湧いてくる世界観だと思います。本当に機会があれば、何かできないかと本気で思っています。

形都 すこい方たちと仕事させていたいて、本当に勉強になりました。これからデザイナーを統率する上で、非常にいい経験させていた。いた。明らかに次からロボットを描く時には、意識しないといけない構造を知ってしましましたからね。

またこの作品の評判がよかったこともあり、その流れで他のお仕事依頼して頂くなど、本当にありがたい作品でした。

異井 デザイナーのみなさんには、無茶ぶりをいっぱいした中でお付き合いいただきまして、本当にありがとうございます。最初はお互い素人同士で、最終的には、最終的に素晴らしい形になりましたのはうれしかったです。とても楽しい仕事で、これまでになく経験をさせていたかったです。

また応援していただいたファンの方にも、感謝をお伝えしたいです。ありがとうございます。



『ガンダム』シリーズに新たな世界観を提示し、衝撃的な結末を遂げた『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』。近鉄戦やガンダム・フレームなどのコンセプトは、シリーズに新たな息吹を吹き込んだのは間違いない。ここでは長井龍雪監督のインタビューを掲載。主に設定という側面を主題にして、第2期をスタートにあたって意図した事、どのような意図があったのかを語っていた。



鉄華団の拡大で 見えてくる世界観

第2期は鉄華団の組織が拡大し、第1期より広い範囲で世界観の要素が見えてきたという印象でした。

長井 そうですね。全両の時点で第2期の展開や結末はある程度想定していました。それを合わせて設定やキャラクターを改めて作り込むということが、第2期の最初の作業でした。これは自分の中に存在していた設定やイメージを、正式に設定として形にするということですね。それこそ第2期にはモビルアーマーが登場することで、厄祭戦の話にも触れないわけにはいなくなりましたから。

その点は第1期とかなり雰囲気が変わった点ですね。

長井 第1期は「鉄華団の進む道に含ませて世界を見せていく」という一本流の話でしたので、構成として見せやすかったです。限定した場所を見せていくだけでしたから。第2期では鉄華団が関わるものも大きくなくて、例えば地球支部編(第30〜33話)では各経済圏の事も扱うことになりました。経済圏とは現実でいえば、EU(欧州連合)のようなものです。

その中には各自治組織があり、それらをまとめていくのは時苗さんのような経済圏の代表です。こうした自分の頭の中では成立している情報を、どうやってスタッフの皆さんに共通認識として持ってもらえるかという点については、オリジナルの魅力を感じました。

ハシマルの登場は、厄祭戦当時の技術力や、ガンダム・フレームの活躍した時代をイメージできたのではないかと想っています。

長井 厄祭戦当時の方が人類の文明は燦爛期で、技術的には戦中の時代よりもかなり上です。そもそも厄祭戦の戦災被害によって、戦中の時代はかなりの技術が後退した状態になっています。

モビルアーマーの性能を見れば、その恐ろしさがあるがえす。

長井 厄祭戦以前に、国同士が戦った時の無人兵器として生み出され、それが独自進化していったのがモビルアーマーというイメージです。無人機vs無人機の戦いをずっと続けてきた中で、無人機のAIが発達し過ぎたしまい、それゆえに暴走してしまっただけという感じがします。

最初「敵勢力の人間を倒す」という目的だったはずが、いつしか「人間を倒す」ということになり替わって、無差別に人類を殺すことに特化した滅亡兵器になってしまった。厄祭戦の後半に、それになるほど。



厄祭戦は戦中からおおよそ300年前に終わっていますが、厄祭戦自体はかなりの長い期間にわたって行われていたから、その間にモビルアーマーは相当な進化を果たしています。AIの暴走とエイハブ・リアクタという半永久機関の存在が、厄祭戦を激化させてしまった要因と言えます。

一度滅びかけた世界だけに、現実世界の視聴者が持つ一般的な感覚とは、細かい部分が違うというのが見えてきますね。

長井 どこまで説明するかは、判断が難しいところでした。本当に細かいたとこでは、火星では紙は貴重品だから、あまり使われていない」という設定もありました。これも鉄華団の物語の本筋に關わらないことですが、実際にアニメで描写する時には逆に大変になるだけなんです。具体的にどのようなシーンになるでしょうか？

自分の頭の中の情報を、いかにスタッフの共通認識にするかに、

オリジナルの楽しさを感じました。



桑井 例えば事務仕事をしている様子をjenseinするためには、「書類を散らばらせる」という描写がわかりやすいんですけど、あの世界でそんな無駄使いはできません（笑）。あとはダンボールが出せない事もそうです。ですからプラスチックの箱みたいなものに置き換えて描いています。ほかに頭のような人の部屋を見せる場合、演出の上で、どうしても本を並べなくてはならないんです。舞台の時はそれができなかったのですが、逆に地球では紙の本を持っている事が「ステータスである」ということで、セブンススターズの人たちは紙物や本を持っているんです。図書館があるのは、ステータスの象徴といえます。

—— たしかにマクギリスがアグニカ・カイエルの伝説を読むシーンでも、データだと重厚感が薄れますよね。あれは分厚い本を持っているからこそ、それだけで歴史や重みを感じられる気がします。

桑井 そう思ってもらえるとうれしいです。紙を見せるだけで説明を省ける事が多くあるんですけど、紙に付いての設定を作ったんですけどゆえに、いくつかの行程が必要になってしまったというのはジレンマでした。とても面白い設定ですが、丁寧に説明しないと伝わらない点がある部分ですから、そこにあまり時間をかけすぎてもできませんよね。**桑井** 伝わりづらい割に、作業の手間が増えてしまったスタッフの皆さんには申し訳ないです。でも一

度始めたら、適当にやるわけにはいきませんので。

『設定のための設定』はサプテキストとして楽しむ

—— エイハブ・リアクターの動画で通信が有線である……という点も、セリフを開き進めたら「なんだろう？」ってずっと思ってしまうんですよね。自由に通信できないのは「ガンダム」シリーズではある種の約束ですが、TVシリーズは新規ユーザーの受け皿でもありますし、どこまで説明に比重を置くかは難しい点ではないでしょうか？

桑井 それはありますね。ただ「ガンダム」というシリーズ作品は、30年以上にわたってファンのみなさんや周辺のメディアを含めて、共通認識を作ってきた作品という印象だったので、「成立するだろう」という意識はありました。

—— それこそ、「機動戦士ガンダム」のアンバックスシステム（モビルスーツの腕や脚は、宇宙での姿勢制御にも使用できると説明づけた設定）もそうです。劇中ではまったく登場しなかった設定が、後に公式化していますから、その歴史を知っていると、「ガンダム」はそういうものである、という認識は自分の中できかに持っていたんだと思います。

—— ただ受け取り側の感覚は、昔とはかなり違いますよね。**桑井** 昔は「設定が」ないなら勝手に遊んでやる」という感覚が強かったのですが、現在は「全部説明して欲しい」という方がいらっしゃる

のも事実です。バランスが悪いと感じた部分はそこですね。ただ「ガンダム」は古き良き伝統を踏襲しているという気持ちがありまして、昔のような感覚で遊んで頂ければ嬉しいなと考えていました。

—— 従来のシリーズよりも、キャラクター描写に重きを置いている印象がありますが、その点でもイメージは変わっているかもしれませんね。**桑井** そもそも本編はキャラクターや鉄華団に焦点を据えて描くというサプテキストとして楽しんでいたけれど、という気持ちでした。厄祭戦などもそれ自体は、鉄華団にとっては直接関係なくて、彼らからしたら目の前の現実の方が大事なんです。そこは現在進行形で存在する鉄華団を編く方が、本編としては重要で、あくまで、過去にそういう戦争や兵器があった時代に、彼らが生きているということを外してはいけません。

—— なるほど。だから厄祭戦当時の回想イメージなどは入らず、あくまで鉄華団サイドから見た「厄祭戦時の遺物」という描かれ方にとどまっていたんですね。厄祭戦は魅力的な設定なので、つい掘り下げたてしと想ってしまったのですが。

桑井 厄祭戦は、そもそも劇中で描くつもりがなかったの、逆に一番想像が膨らんで楽しい部分ではありました。ただあくまで厄祭戦は、あの世界にガンダムが存在する理由を説明するためにある設定なので、それ以上のもではないという感覚で

厄祭戦を掘り下げすぎるよりは、現在進行形で存在する鉄華団を掘くほうが、

本編としては重要です。



した。

本編で描かれなかったとしても、情報供給という意味では、別な手段で伝える方法もありますしね。

奥井 オンエアでは鉄華団の物語をしっかりと見ていただいて、そこで興味を持っていただけたら、外伝やプラモデル、ムックなどで周辺情報を添えて頂ければ嬉しいです。

ガンプラとの運動と 作中のフィードバック

これは素朴な疑問なのですが、ガンダムの名前が長くなったのはなぜなのでしょう？

奥井 発端はグシオンですね。グシオンリベイクフルシナイになって、バルバトスもルプス、ルプスレックスになって。名前が長くなった一番大きな理由は、「違うものになったわけじゃない」という気持ちですね。だから元の名前は外したくなったんです。個人的な感情としては、姿が変わってもバルバトスでいいなと思っていました。

三日月がずっとバルバトスと呼ぶのはそのためです。ただ商品的な都合もあり、外見や装備が変わって、そのままの名前でいくのは難しいという事がありました。

新しい名前を付けなければいけない、でも元の名前は消したくないという経緯から、このように名前が長くなりました。もちろんガンプラがあつての「ガンダム」シリーズですから、長くなってもまったく問題はありません。

第2期最終話では、ルプスレク

スとフルシナイがフルネームで名乗りを上げる場面がありました。この意図は？

奥井 三日月と暗黒が並び立つシーンですから、あそこではちゃんと認めて欲しいという気持ちがあります。最後に「第二段は呼ばないけど、三日月もちゃんと機体名を覚えていよう」という意味合いも込めています（笑）。

シリーズとしてガンプラなどの商品展開とは切り離せない部分はあると思いますが、実際にどのような形で進められたのでしょうか？

奥井 そこはバンダイさんの方で、物語の展開に合わせて発売時期を調整して下さって。とにかくバンダイさんの関係者さんには驚きました。デザイナーさんがメカデザインを上げた翌週に、光造形が上がってきたりしてましたから。

デザイナーさんのラフだけで、三面図はないんですよ。これはモデルスーツという形自体を、バンダイさんがよく理解していらっしゃるからこそですね。もちろんそこから再度デザイナーさんを交えて、形状を検討して、最終的にブラッシュアップしますよ。

とにかくそのスピード感にはドキドキしました。「これは商品になるんだ」というブラッシュアップも含めてですね（笑）。

立体物になるとより覚悟が強い。こちらがやりたい意図を、とてもよく汲み取っていただいて、再現実家が非常に高いんです。これは生

半可な姿勢では済ませられない、と感じました。

—— 新田直広さんの特徴的なラインも、プラモデルで非常によく再現されていました。

奥井 最初にイメージを掴んでいたんだけど、バンダイさんはかなり大変だったと思うんです。そこは「プラモデルにしやすいうちにデザインを変えて欲しい」というのではなく、アニメ側のデザインに寄せる形で真似に取り組んでいたのだいて、こちらとしてはありがたかったですね。

—— シリーズとしては認識のずれはありました。例えば「100ガンダムバルバトス」に「メイスが入ってない問題もそうです（笑）。シリーズのお約束からいえば「絶対、メイスは使われないだろう」と思われていたのかもしれないんですけど、自分の中では「今回のメイス武器は本当にコレなんですよ」という事を強く思っていました。

—— 今作ではガンダム・フレーム以下、フレームの採用も特徴のひとつです。ガンブラ開発に関しては、一度フレームのキットが完成すると、後継機体の試作が動く状態です。というのが便利だったという話を伺います。今回、フレーム形式を取り入れてみて、いかがでしたか？

奥井 機動戦士ガンダムで「ムーバブル・フレーム」という設定が登場しましたが、それを積極的にモデルスーツの間で共有しようという意図で、量産機の展開にも効果があったという気がします。現実の自動車もエンジンとプラットフォームがあり、

ガンダムの名前が長くなった一番大きな理由は、

姿が変わっても「違うものになったわけじゃない」という気持ちです。



それに外装をつけるという構成です。メカ的に面白かったのではないかと思います。

——プラモデルからフィードバックされた設定はありますか？

異井 例えばルプスの肩装甲がそうです。当初のデザインでは、鋭く設定ではなかったんですが、バンダイさんから「腕の可動域を確保するために、プラモデルは肩を動かしにくいんです」というお話を頂きました。

チームメカアニメーターの有澤（悠）さんと話をし、面白いアイデアだから、アニメ本編でもここから機を出す描写をしようという話になったんです（第27話）。

確かに立体があるというのは大きいですね。実際に作画の参考用として、制作進行さんはかなりのプラモデルを作りまして、制作現場へのフィードバックは大きかったです。またプラモデルの開発スピードの早さゆえの面白さもありました。

『ガンダム』の衝撃を 違う形で刻んでいく

——本作ではビームがメイン武器ではないということも話題となりました。あらためて振り返ってみると、どんなデメリットやメリットがありましたか？

異井 よかったのは、見せ方を一から考え直すことができたことです。



お約束の演出だけではなく、一から見せ方を考えて制作することができたことに因っては、チャレンジができたのではないかと思います。画面の派手さが足りないという話がありますけど、「こ」を頑張るのがいい！という気持ちになったのは大きかったです。もちろん、スタツのみなさんには大変な苦勞をかけてしまったので工夫していただいで本当に感謝しています。

——コックピットを機室に満すことが効果的ですから、見せ場の戦いはそれなりの手順が求められますね。異井 そうですね。長いシリーズであるがゆえに、過去作を踏襲するのとで成立してしまっている部分はどうしても多くなっていると思うんです。そこを一度考えてみるのはどうでしょう？ と提案できたのではないかなと思います。もちろん、「ガンダム」が積み重ねてきたものがあったからこそ、こうしたチャレンジ

ができるというところも忘れてはいけません。「ビームがないからこそ、できる事なんだろう？」とチャレンジした結果ですから、そこは満足しています。

——では、難しいと感じた部分はどんなことでしょうか？

異井 4クール作品の難しさでしょうね。昨今は長くても2クールというサイクルで動いてきた中で、50本となるとスケール感が違いますから、その点は未知数でした。昔のように「アニメをやるなら1年」という時代に培われてきた様々な手法は、現在のアニメ業界にはなくなりつつありますからね。

第1期と第2期の開発半年空いていることも含めて、試行錯誤だったと思います。

——4クールの毎季やっていた時代はシリーズ内に「息抜きポイント」が必ずあったと思うのですが、現在はずっとなんかやり続けたいといけ

一から戦闘の見せ方を考えて画作りをするという、

チャレンジができたのではないかなと思います。



ない感覚があります。

長井 そうですね。息継ぎのタイミングも意味なま、永き続けるという感覚はありました。スタッフも短いサイクルで参加することが基本になっていたこともありますが、特にこれだけ作品数が多くなつてしまつては、長期作品はなかなか難しいだろうなとは思っています。

それでもサンライズの第3スタジオはプロ意識の強いスタッフのみなさんがいてくれて、本当に助かりました。

——あらためて振り返ってみると、『ガンダム』シリーズの中では、異色な作品となりましたね。

長井 そうですね。これは何度かお話していますけど、これまで『ガンダム』シリーズが増えてきた中で、差別化は意識しなければいけないことでした。

宇宙世紀ではない世界観の作品群でいえば、それこそ『機動戦士ガンダム00』は西暦という設定で、現実世界の問題を地続きで扱うという姿勢で作られましたし、『機動戦士ガンダムAGE』では100年規模の大河ドラマ的な見せ方があって……

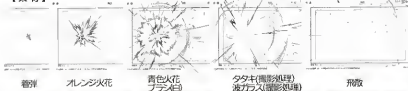
という流れがありましたからね。

ただ同時に、『機動戦士ガンダムUC』や『機動戦士ガンダムTHE ORIGIN』、富野由悠季監督が作られた『ガンダムGのレコンギスタ』などがあつたことで、開き直つて途々の、重流を作ろうと思えたのは大きいですね。

こうした色々な題材を許容する『ガンダム』は、本当に『ジャンル』

戦闘シーンのダメージエフェクト設定

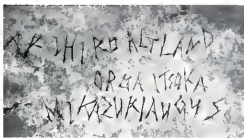
【素材】



【撮影後】

攻撃を受けると、MSのナノラミネットアーマーが割れて青い火花が出るという本作独自のダメージ表現。「戦闘の見せ方を考え直す」という長井監督の狙いに応えた作画用設定であり、ビーム兵隊なしでも見応えあるMS戦を画く工夫のひとつだ。

内容は違っても、自分が『ガンダム』を見た当時の
驚きのような体験や感覚を本作で出せれば、と思いました。



なのだと感じました。

——「ガンダム」シリーズのひとつとして、本作ではどんなことを見せたいと感じていましたか？

森井 それこそ自分は「機動戦士ガンダム」から「Zガンダム」の世代ですから、「ガンダム」というものの探え方自体が今の方たちとは違うのかもしれない。「すごいものを発見した」という感覚と、すでに歴史あるシリーズを見ようという意識の差は当然あると思います。

初めて「ガンダム」を見る方がどう思うのか、というのは正直未知数でした。でも自分が見た当時の驚きのような体験を感じられる事こそが、「ガンダム」ではないか？という気持ちがありました。内容は違いますが、その感覚は同じように出せれば良いなと。

——先ほど童謡という言葉がありましたが「ガンダム」のセオリーを外している部分はかなり感じられます。例えば明確にラスボスを置かなかったという点もそうですね。

森井 たしかに、それはあります。でも、ラスボスってなんだろう、現実にはラスボスっているのだからか……という気持ちがあったのは正直なところですね。

ラスダルがラスボスに見えるかも知れませんが、あの結末の暴引きができるキャラクター、ということで設定していますので、正義とか悪という認識ではなく、彼がラスボスという位置付けでもありませんし、アニメを楽しむ側としてはそれ

こそ、セブンスシーズの7大ガンダムとか、わかりやすい盛り上がりを目指してしまおう気持ちもあるんですよ（笑）。

森井 それはそれで楽しいでしょうね（笑）。でもそうなるって鉄華団を中心とした話ではなくってしまいますから、今回はそれを描く話ではなかったということですね。

——今はまだ鉄華団の絶大な結末を受け入れられないというフアンの方も多いと思いますが、ある程度の月日が経過した上で見ると、また違った見え方が生まれるかもしれません。80年代のアニメを見返してみると、今になってはじめて理解できることの多さを感じられますから

森井 金田時から考えていた結果でしたし、やはり最終的にはブレズンに行くという方向性です。特にスパンが長く、完結までに時間が開きすぎてしまわないかな、という懸念はありました。

描きたかったのは鉄華団の生き様なので、そこがブレてしまったら作品の意味がなくなってしまう。ですから逆に最初のイメージを見失わないようにして、取り組んできました。

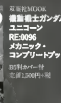
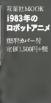
「ガンダム」はジャンルとして広がった作品ですから、様々な意見があるというのが前提だと思っています。自分としては、最初に決めたゴールに向けてやりきれた、という気持ちです。

最後までご覧いただき、本当にありがとうございます。ありがとうございました。



好評
発売中
1

グレートメカニクス&関連書籍シリーズ



デレートメカニックス
エベレシヤル
機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ
メカニクス&ワールド

機動戦士ガンダム

鉄血のオルフェンズ
メカニック&ワールド 式

2017年8月16日 初版發行

編纂	有創会社オフィスJ.B
執筆	加和利(双葉社)
	H2R
装幀イラスト	星★龍介
デザイン	西下麗帆
協力・監修	興本造船(water_planet)
	株式会社サンライズ

編集人 二之宮 隆
発行人 雲畑 賢
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
☎ 03-5261-4818（営業）
☎ 03-5261-4899（編集）
<http://www.futabasha.co.jp/>
（双葉社の書籍、コミック・ムックが買えます）
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
三井物産株式会社

© 製造 全ライズ MBS © 2017 FUJIFILM Inc.
Printed in Japan

※品1 風」の場合は送料を委託会社負担で取り扱っています
 ※製作部」あたりまでお問い合わせいただけます。古書店で購入したものが
 1つあればお問い合わせいただけます。TEL:03-6361-8822(複製部)
 ※各、洋のビニー スキャン、デジタル化等の最新複製技術、複製は
 著作権法上での例外を除き禁られています。本音を代行業者
 として、著者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人
 や家庭内での利用でも著者権を侵害します。

